Los Señores de la Oscuridad

Joe Dever
Ilustrado por Brian Williams

Eres Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund. Tras tu triunfal regreso desde el mundo sombrío de Daziarn, has descubierto que tus archienemigos —Los Señores de la Oscuridad de Helgedad— están preparados para conquistar todo Magnamund.
En ***Los Señores de la Oscuridad***, tu misión consiste en viajar a la infernal ciudad de Helgedad, en lo más profundo de infernal imperio de los Señores de la Oscuridad. Allí te deberás enfrentar Gnaag, Señor de la Oscuridad y todopoderoso señor de la Ciudad Negra, en una batalla que determinará el futuro del mundo entero.

Copyright del texto © 1988 Joe Dever.
Copyright de las ilustraciones © 1988 Brian Williams.
La distribución de esta Edición de Internet está restringida bajo los términos de la Licencia del Proyecto Aon.

Fecha de Publicación: 23 de agosto de 2012

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Este PDF fue compuesto con LaTeX.

Para Sophie y Ben

Agradecimientos especiales de Salvador Soler:

Desde la desaparición de Altea en el 91 hasta ahora, pasando por la decepción de Timun, un sueño emocionante, unas veces entrañable, otras veces triste por la cruda realidad fue gestándose, el sueño de terminar la saga de Lobo Solitario, el sueño de volver a vestir el jubón y la capa verde del Kai y revivir, quizás por última vez, la magia y la ilusión de épocas pasadas. Este sueño lo he visto realizado con esta traducción, y espero que todo el que lo lea lo sienta como yo: como un final feliz después de un viaje demasiado largo.

Animado por «Radjabov», ayudado por «Kezoor» y, sobre todo, impulsado por todos y cada uno de los miembros de 'Lobo Solitario Español', sin cuyo aliento continuo difícilmente hubiese podido ver la luz.

Por ellos y para ellos dedico este sueño hecho realidad.

The bearer of this scroll, namely,
is a master in the Order of the Kai

Índice general

El Autor y el Ilustrador 9

Agradecimientos 11

El Principio de la Historia 13

Las Reglas del Juego 19

La Sabiduría del Magnakai 45

Secciones Numeradas 47

Carta de Acción 284

Resumen de Reglas para los Combates 289

Tabla de Resultados de los Combates 292

Tabla de la Suerte 294

Erratas 295

Licencia del Proyecto Aon 297

Sommerlund Los Darklands 302

El Autor y el Ilustrador

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el

primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Brian Williams fué descubierto por primera vez por Joe Dever por sus trabajos en la revista White Dwarf (aproximadamente en el número 50) y en la serie «Real Life Adventure» de Jon Sutherland. Brian Williams fué la primera elección de Joe como ilustrador para reemplazar a Gary Chalk. Jon, como viejo amigo de Joe, les presentó. Brian estaba emocionado de trabajar con Joe en la serie de Lobo Solitario. El ilustró *El Caldero del Miedo* y casi cada uno de los libros sobre Mangnamund desde entonces.

Agradecimientos

'Estaría especialmente agradecido si la cesión de los derechos para distribuir mis libros de esta forma se entendiera como mi "regalo del milenio" para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando en alto durante los buenos, y no tan buenos, momentos. Me haría sentir muy orgulloso si este proyecto pusiera los cimientos para asegurar el legado, manteniendo la longevidad de Lobo Solitario al hacer que mi creación esté disponible de forma libre y fácilmente accesible en la red a las generaciones actuales y futuras. Por ellos, para nosotros, por Sommerlund y el Kai. . . . ' **Joe Dever**

El Projecto Aon querría agradecer en primer lugar a Joe Dever por la realización de esta oferta tan generosa de los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos agradecer la generosidad de Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Ian Page, Graham Round, y Brian Williams por contribuir sus porciones del mundo de Magnamund al Proyecto Aon. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su dedicación y exhaustivo trabajo:

Traducción

Salvador Soler

Transcripción

Javier Gago

Edición de ilustraciones
Jonathan Blake

Edición XML
Raúl Moreno
Javier Fernández-Sanguino

Ilustraciones alternativas
JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)

Lecturas de corrección
Javier Gago

Edición PDF
Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general
Raúl Moreno

Agradecimientos especiales
Salvador Soler

El Principio de la Historia

Eres el guerrero Lobo Solitario, último de los maestros del Kai de Sommerlund y único superviviente de la matanza que aniquiló a tus hermanos de armas en una encarnizada guerra contra vuestros inveterados enemigos, los Señores de la oscuridad de Helgedad.

Han transcurrido muchos siglos desde que Águila del Sol, el primero de los vuestros, estableció la Orden del Kai. Ayudado por los magos de Dessi, llevó a cabo una peligrosa búsqueda para hallar siete cristales de energía conocidos como las Piedras de la ciencia de Nyxator y tras su descubrimiento dispuso de una gran sabiduría y de una fuerza que radicaban tanto dentro de las propias Piedras de la Ciencia como en él mismo. Anotó la naturaleza de sus descubrimientos y experiencias en un gran volumen titulado El Libro del Magnakai. Has descubierto ese tesoro perdido del Kai y prometido solemnemente devolver a su antigua gloria al Kai, garantizando así la seguridad de tu país en años venideros. Para cumplir tu compromiso has de completar la búsqueda acometida por Águila del Sol hace más de un milenio: la búsqueda de las siete Piedras de la ciencia que contienen el poder y la sabiduría de tus ancestros.

Tu búsqueda te ha llevado ya muy lejos de tu patria septentrional. Siguiendo los pasos del primer Gran Maestro del Kai, fuiste a Dessi y recurriste a la ayuda de los Ancianos Magos, los hechiceros que hace tanto tiempo ayudaron en su búsqueda a Águila del Sol. Allí supiste que durante siglos los Ancianos Magos habían aguardado tu llegada. Una antigua leyenda de Dessi

habla del nacimiento y engrandecimiento de dos «koura-tas-kai», que significa «Hijos del Sol». A uno se le llamó Ikar, que significa «águila», y al otro Skarn, que significa «lobo». Según una profecía, los koura-tas-kai llegarían del norte en busca del consejo de los Ancianos Magos para llevar a cabo una gran empresa. Aunque separados por varios siglos, compartirían espíritu, propósito y destino. Triunfar sobre los Señores de la Oscuridad en una época de grandes peligros. Los Ancianos Magos sabían que tú eras Skarn, el lobo de la leyenda de Dessi, y conforme a sus antiguos votos prometieron ayudarte a completar la búsqueda del Magnakai.

En Elzian, la capital de Dessi, fuiste instruido en los relatos de Magnamund y recibiste lecciones en la ciencia que habrías aprendido de los maestros del Kai si, como tú, hubiesen sobrevivido ellos al criminal ataque del Señor de la Oscuridad contra el monasterio del Kai doce años atrás. Estabas dispuesto a dominar todo lo que los Ancianos Magos podrían enseñarte como preparación del próximo episodio de tu búsqueda, pero la guerra dio al traste tu formación. En Helgedad, la capital de los Darklands, la guerra civil fue al fin ganada por un Señor de la Oscuridad llamado Gnaag. Los demás Señores de la Oscuridad se unieron ahora tras este nuevo jefe, quien les ordenó reclutar grandes ejércitos y prepararse para la conquista de Magnamund. Sus legiones Giak crecieron rápidamente en número y así pudo Gnaag acometer una rápida invasión que habría de sorprender a los países libres. Sus legiones avanzaron sin problemas hasta que, en la Batalla de Tahou, modificaste decisivamente el giro de la guerra en perjuicio de Gnaag, al vencer a su poderoso aliado, el Zajan Kimah, en mortal combate.

La victoria de Tahou despejó el camino para la liberación de todos los países que Gnaag había tomado a la fuerza. Pero el dulce sabor de la victoria se amargó cuando descubriste que se había apoderado de las últimas tres Piedras de la Ciencia de Ny-

xator, y que había jurado vengarse de su derrota, destruyéndolas y matándote. Alarmados por estas noticias, el Gran consejo de los Ancianos Magos te ayudó a preparar un plan de acción. Tenían informes de sus aliados occidentales de que las Piedras de la Ciencia habían sido depositadas en la ciudad-fortaleza de Torgar, donde los hechiceros de Gnaag, los Nadziranim, estaban investigando el método de destruirlas. Temiendo por que consiguieran su propósito, los Ancianos magos prepararon tu traslado secreto a Torgar, y después de un largo y peligroso viaje, llegaste para verla asediada por los ejércitos aliados de Talestria y Palmyrion. Durante los muchos meses de la invasión de los Señores de la Oscuridad, cientos de talestrianos fueron esclavizados y condenados a trabajar en las mazmorras y en las minas de azufre de las profundidades de Torgar. Su situación era desesperanzadora hasta que los ejércitos aliados, bajo mando de Lord Adamas de Garthen, llegó finalmente para liberarlos. Debido en parte a tu valor y habilidad en durante el asalto, las tropas de Lord Adamas fueron capaces de traspasar la gran puerta de Torgar y tomar por asalto la ciudad. Durante esa cruenta lucha conseguiste entrar en la cámara en el corazón de la ciudadela donde los Nadziranim intentaban destruir las Piedras de la Ciencia. Sobre un negra fosa circular, tres radiantes gemas estaban suspendidas en un bola de fuego de energía negativa, una hilera de haces de luz que enfocaban a las Piedras se distribuía alrededor del foso, por medio de una especie de andamio fuiste capaz de escalar sobre los haces de energía y apoderarte de una de las tres Piedras de la Ciencia. Pero, cuando ibas a alcanzar las dos restantes, la cámara retumbó con la terrible voz del Señor de la Oscuridad Gnaag. «¡La venganza es mía!» vociferó, y en un instante un relámpago azul salió de una bola que tenía en su mano de mosca. Estrellándose en el frágil armazón de hierro del andamio, la onda expansiva lanzó a las dos Piedras de la ciencia hacia el foso. Un segundo rayo partió el andamio en dos, y con la horrible risa del Señor de la Oscuridad

Gnaag en tus oídos, caíste en el portal de la total oscuridad, una Puerta de las Sombras, conduciéndote al mundo crepuscular del Plano del Daziarn.

Al entrar en los desolados yermos del Daziarn recordaste lo poco que te habían contado de este mundo perdido. Los magos de Sommerlund creen que es un corredor astral que conecta el planeta de Magnamund con otros planos de existencia. Al pasar por una Puerta de las Sombras, una de las cuales está situada bajo la Cámara del gremio en la ciudad de Toran, una persona podría entrar en el Daziarn. Sin embargo, todos los que cruzaron la Puerta de las Sombras de Toran, jamás volvieron a ser vistos, por lo que los magos creen que el viaje solo puede ser en una dirección. Era un rumor que del Daziarn no había escapatoria posible.

Tu juramento de restaurar el Kai y tu voluntad de sobrevivir contra todo, afirmaron tu determinación para recobrar las dos últimas Piedras de la Ciencia y para encontrar un camino de vuelta a tu mundo. En el transcurso de tu búsqueda descubriste que tu lucha contra las fuerzas de la oscuridad era el centro de un conflicto de mayores proporciones que se desarrollaba en todos los planos de existencia, y que se resolvería tan solo con las acciones de una sola persona, que podría asegurar el futuro de todas las formas de vida. Fue una gran revelación el descubrir que tú eras esa persona.

Parte de tu destino se completó cuando combatiste y venciste al Señor del Caos, líder de las fuerzas del mal que trataban de conquistar el Daziarn. Recobraste una de las Piedras y con la ayuda de una semi-diosa llamada Serocca, fuiste capaz de encontrar la localización de una Puerta de las Sombras que te devolvería a tu propio mundo. Allí tu búsqueda culminó en una batalla con tu viejo enemigo, Vonotar el Traidor, que se había apoderado de la otra Piedra de la Ciencia y controlaba la ciudad donde estaba la Puerta. Intentó usar el poder de la Piedra para regresar a Mag-

namund, pero tu valor y determinación frustró sus planes. En un combate desesperado en el mismísimo umbral de la Puerta de las Sombras, lo derrotaste y conseguiste la última Piedra, completando la búsqueda del Magnakai. Instantáneamente, una oleada de poder te invadió, llevándote a un nivel de conciencia por encima de los límites de los mortales. Dejándote llevar por ese poder y bajo su guía te adentraste en la Puerta de las Sombras, en la fría oscuridad y comenzaste tu triunfal retorno al mundo donde naciste.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Carta de Acción*.

Durante tu instrucción como Maestro del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de eficacia de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte*. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca

puede exceder del número total con el que comenzaste.

Si has concluido con éxito alguna de las anteriores aventuras de la serie de Lobo Solitario, puedes iniciar esta búsqueda con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. También puedes utilizar las armas y los Objetos Especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva *Carta de Acción* (el número de armas que puedes llevar sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).

Puedes escoger una bonificación de una Disciplina del Magnakai que anotarás en tu *Carta de Acción* por cada aventura del Magnakai de Lobo Solitario que hayas concluido con éxito.

Disciplinas del Magnakai

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, y en el transcurso de las aventuras que te han llevado a descubrir el *Libro del Magnakai*, has dominado las diez habilidades básicas de un guerrero, que se conocen con el nombre de Disciplinas del Kai.

Después del estudiar el *Libro del Magnakai*, has alcanzado el rango de Maestro Superior del Kai, lo que significa que has aprendido *tres* de las Disciplinas del Magnakai que se describen a continuación. La elección de esas Disciplinas debes hacerla tú mismo. Dado que todas las Disciplinas del Magnakai te serán de utilidad en algún momento de tu aventura, elige las tres con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Las Disciplinas del Magnakai están divididas en grupos, cada uno de los cuales corresponde a una clase especial de adiestramiento. Esos grupos se denominan 'Círculos de la Ciencia'. Si dominas las Disciplinas del Magnakai que integran un determinado Círculo de la Ciencia, puedes obtener un aumento de tu

DESTREZA EN EL COMBATE y de tus puntos de RESISTENCIA. Para conocer con más detalle estas bonificaciones, consulta el apartado 'Círculos de la Ciencia del Magnakai'.

Cuando hayas escogido tus tres Disciplinas del Magnakai, anótalas en los recuadros correspondientes de tu *Carta de Acción*.

Maestría en el Manejo de Armas

Esta Disciplina del Magnakai permite a un Maestro del Kai dominar el uso de todo tipo de armas. Cada vez que luches con un arma que domines, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de Maestro Superior del Kai con el que inicias esta aventura significa que eres experto en el manejo de *tres* de las armas enumeradas a continuación.

Lanza

Arco

Daga

Hacha

Maza

Espada

Espada Corta

Estaca

Martillo de Guerra

Espadón

Ten en cuenta que el hecho de tener habilidad para manejar 3 armas no quiere decir que comiences la aventura llevando nin-

guna de ellas. Sin embargo, tendrás oportunidad de conseguir armas durante tu aventura. Por cada libro de *Lobo Solitario* que hayas completado de la serie del Magnakai, puedes añadir un arma adicional a tu *Lista de armas de la Maestría en el Manejo de Armas*.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Maestría en el Manejo de Armas: +3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE', y pon una señal en las casillas de las armas escogidas en la *lista de armas*. No puedes llevar más de 2 armas a la vez.

Control Animal

Esta Disciplina del Magnakai capacita a un Maestro del Kai para comunicarse con la mayor parte de los animales y para adivinar sus propósitos e intenciones. También le enseña a combatir desde la silla de una cabalgadura con gran ventaja.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Control Animal'.

Medicina

El poseedor de esta Disciplina puede restablecer 1 punto de su total de RESISTENCIA por cada sección numerada por la que pase sin entablar combate. (Pero sólo puede hacerlo si el total de sus puntos de RESISTENCIA ha disminuido con respecto a la cantidad inicial). Esta Disciplina del Magnakai permite también a un Maestro del Kai curar enfermedades, la ceguera y cualquier herida sufrida en combate, tanto a otros como a él mismo. Utilizando el conocimiento que el dominio de esta Disciplina proporciona, un Maestro del Kai puede asimismo averiguar las propiedades de hierbas, raíces y pociones que encuentre en el transcurso de la

aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Medicina: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Invisibilidad

Este Disciplina del Magnakai posibilita a un Maestro del Kai confundirse con el medio que le rodea, aun en campo abierto. Le hace posible también ocultar el calor y el olor de su cuerpo y adoptar el dialecto y las costumbres de cualquier poblado o ciudad que visite.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Invisibilidad'.

Arte de Cazar

Esta Disciplina garantiza a un Maestro del Kai que nunca morirá de hambre en lugares inhóspitos. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, incluso en tierras yermas o desérticas. Esta Disciplina también capacita a un Maestro del Kai para moverse con gran velocidad y habilidad y le permite ignorar cualquier pérdida extra de puntos de DESTREZA EN EL COMBATE debida a un ataque sorpresa o a una emboscada.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Arte de Cazar'.

Sentido de Orientación

Además de incluir la capacidad básica de reconocer el camino correcto en territorio desconocido, esta Disciplina del Magnakai enseña a un Maestro del Kai a leer lenguas extranjeras, descifrar

símbolos, seguir huellas y rastros (aunque hayan sido desfigurados) y detectar la mayor parte de las trampas. También le proporciona el don de conocer siempre por intuición la posición del norte.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Sentido de Orientación'.

Acometida Psíquica

Esta Disciplina psíquica permite a un Maestro del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 4 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Es una poderosa Disciplina, pero también muy costosa. Por cada asalto en el que uses la Acometida Psíquica, deberás restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Una variedad menos potente de Acometida Psíquica, denominada Ataque Psíquico, puedes usarla contra un enemigo sin perder puntos de RESISTENCIA, pero sólo te añade 2 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No podrás hacer uso de la Acometida Psíquica si tu RESISTENCIA desciende a 6 puntos o menos y no en todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura surte efecto esta Disciplina. Cuando una criatura es inmune a este tipo de fuerza, se te hará saber.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Acometida Psíquica: +4 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE, pero -2 puntos de RESISTENCIA por asalto'; y 'Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Pantalla Psíquica

Muchas de las criaturas hostiles que habitan en Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques y aumenta en gran manera tus defensas contra ilusiones e hipnosis sobrenaturales.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Pantalla Psíquica: no se pierden puntos de RESISTENCIA al ser atacado por fuerzas mentales'.

Concentración

Si dominas esta Disciplina del Magnakai, podrás resistir temperaturas extremas de frío y calor sin perder puntos de RESISTENCIA y también podrás mover objetos con los poderes de concentración de tu mente.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Concentración'.

Adivinación

Esta Disciplina avisa a un Maestro del Kai de un peligro inminente o inadvertido y le permite detectar a un enemigo invisible u oculto. También le puede revelar el verdadero propósito o intención de un extranjero o de un objeto extraño que encuentre en su aventura. La Adivinación te capacita para comunicarte telepáticamente con otra persona y para saber si una criatura posee poderes psíquicos.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Adivinación'. **Si concluyes con éxito la misión que se te asigna**

en el Libro 11 de la serie de Magnakai de *Lobo Solitario*, puedes añadir otra Disciplina del Magnakai que elijas a tu *Carta de Acción* del Libro 12. Así emplearás en la próxima aventura, titulada *Los Señores de la Oscuridad*, esta destreza adicional junto con tus demás Disciplinas del Magnakai y los Objetos Especiales que hayas encontrado y logrado conservar en tus aventuras.

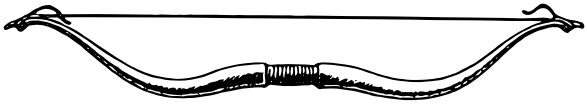
Equipo

Antes de abandonar el puerto de Toran y empezar tu funesta misión, Banedon te da un mapa de los Darklands y una bolsa con Coronas de Oro. Para averiguar cuántas hay, escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Añade 10 al número que hayas elegido y apunta esa cifra en la sección de 'Coronas de Oro' de tu *Carta de Acción*.

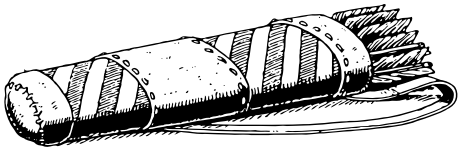
Banedon también te permite escoger el equipo que te ayudará para sobrevivir en el hostil corazón del Imperio enemigo. Para el viaje por las frías aguas del Kaltesee te proveen de una ropa especial de cuero, gruesas botas y una capa con capucha confeccionada con la piel impermeable de un Kalkoth. Puedes escoger 6 objetos de la lista siguiente, añadiéndolso a los que ya poseas. Sin embargo recuerda que sólo puedes llevar como máximo dos Armas y ocho Objetos de la Mochila.

ESPADA (Armas)

ARCO (Armas)



CARCAJ (Objeto Especial). Contiene seis flechas. Táchalas a medida que las utilices.



CUERDA (Objetos de la Mochila)

POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA hasta tu total si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

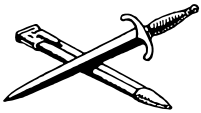
LINTERNA (Objetos de la Mochila)[1]

MAZA (Armas)

[1]La Linterna está diseñada para que pueda encenderse sola. No necesitará algo para generar una llama para encendenderla.

4 RACIONES ESPECIALES (Comidas). Cada una cuenta como una comida y ocupa el espacio de un objeto de la Mochila.

DAGA (Armas)



ESTACA (Armas)

HACHA (Armas)

Apunta los seis objetos elegidos en tu *Carta de Acción*, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o en tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tengas tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo has de llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.
ARCO: se lleva en la mano.
CARCAJ: se lleva colgado del hombro.

CUERDA: va guardada en la Mochila.
POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la Mochila.
LINTERNA: va guardada en la Mochila.
MAZA: se lleva en la mano.
RACIONES ESPECIALES: van guardadas en la Mochila.
DAGA: se lleva en la mano.
ESTACA: se lleva en la mano.
HACHA: se lleva en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los Objetos Especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

El número máximo de Objetos Especiales admitidos en cualquier aventura es doce.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que quizás te resulte útil y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Carta de Acción* (por ejemplo, Daga de Oro, Medallón Mágico), en el texto aparecerá

escrito con la inicial en mayúscula. Y, a no ser que expresamente se diga que es un Objeto Especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Arco y flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar arco y flechas. Si llevas en tu equipo un arco y por lo menos una flecha, podrás emplearlos cuando el texto de una determinada sección te lo autorice. El arco es un arma muy útil, pues así puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no cabe usarlo en los combates cuerpo a cuerpo. Por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una espada o una maza.

Para poder utilizar un arco debes tener un carcaj y al menos una flecha. Cada vez que uses el arco, descuenta una flecha de la cantidad que has anotado en tu *Carta de Acción*. Naturalmente no podrás utilizar el arco cuando se te hayan agotado las flechas, pero es posible que durante la aventura se te presente la oportunidad de reponer tu provisión de flechas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, podrás sumar 3 al número que obtengas en la *Tabla de la Suerte* al hacer uso del arco. Si entablas combate armado

únicamente con el arco, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar sólo con las manos.

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar (recuerda que sólo puedes llevar 8 objetos a la vez en la mochila). Tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos en cualquier momento en que no estés en combate.

Objetos Especiales

Los Objetos Especiales no se portan en la mochila. Cuando descubras uno, se te dirá cómo llevarlo. Si has concluido con éxito anteriores libros de la serie *Lobo Solitario*, es posible que ya poseas algunos Objetos Especiales.

Doce es el número máximo de Objetos Especiales que puedes llevar en una aventura del Maestro del Kai.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido como una de tus destrezas la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, no tienes necesidad de tachar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción de Laumspur

Es una pócima que puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de tu total si la tomas después de un combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de sus efectos. Todas las pócimas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. El propósito de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA con pérdida mínima de sus propios puntos de RESISTENCIA.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Carta de Acción*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas del Magnakai y a los Objetos Especiales.
2. Resta de lo que obtengas la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la *Carta de Acción*.
   Ejemplo:
   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) es atacado por Monstruo Nocturno (DESTREZA EN EL COMBATE 22). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto, debe resistir y luchar cuando el mencionado ser se precipite sobre él. Lobo Solitario posee la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, a la que no es inmune el Monstruo Nocturno. Así que Lobo Solitario suma 4 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será, por consiguiente, 19.
   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE del Monstruo Nocturno, con lo que resulta una puntuación de -3 (19–22 = -3), que es anotada en la *Carta de Acción*.
3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate,

elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).
   Ejemplo:
   La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Monstruo Nocturno ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

   > Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
   > Monstruo Nocturno pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Carta de Acción* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el siguiente asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado

muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

Al final de este libro aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que supone escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

Niveles de Adiestramiento del Magnakai

La lista siguiente es una guía de los rangos y títulos conseguidos por los Maestros del Kai en cada estadio de su adiestramiento. A medida que vayas terminando con éxito las distintas aventuras de Lobo Solitario en la serie del Magnakai, adquirirás una Disciplina más del Magnakai y progresarás en el camino hacia la última distinción de un guerrero del Kai: Gran Maestro del Kai.

1. Maestro del Kai
2. Maestro Senior del Kai
3. Maestro Superior del Kai *(con este nivel de adiestramiento comienzas como Lobo Solitario las aventuras del Magnakai).*

4. Primado
5. Tutor
6. Principal
7. Mentor
8. Vástago del Kai
9. Archimaestro
10. Gran Maestro del Kai

Círculos de la Ciencia del Magnakai

En los años anteriores a su matanza, los Maestros del Kai de Sommerlund se dedicaron al estudio de las Disciplinas del Magnakai. Estas Disciplinas estaban agrupadas en clases de adiestramiento denominadas 'Círculos de la Ciencia'. Dominando las Disciplinas de un determinado Círculo de la Ciencia, un Maestro del Kai desarrollaba su pericia para la lucha (DESTREZA EN EL COMBATE) y su fuerza física y mental (RESISTENCIA) hasta un nivel que ningún guerrero normal podía alcanzar de otro modo.

A continuación se enumeran los cuatro Círculos de la Ciencia del Magnakai y las Disciplinas que se deben dominar para completarlos.

Círculo de Fuego

Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar

Círculo de Luz

Control Animal y Medicina

Círculo de Solaris

Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación

Círculo del Espíritu
Acometida Psíquica, Pantalla Psíquica, Concentración y Adivinación

Al completar un Círculo de la Ciencia, puedes sumar a tu DESTREZA EN EL COMBATE y a tu RESISTENCIA los puntos de bonificación que se indican a continuación.

Bonificación de los Círculos de la Ciencia

Círculo de Fuego
+1 DC +2 PR

Círculo de Luz
0 DC +3 PR

Círculo de Solaris
+1 DC +3 PR

Círculo del Espíritu
+3 DC +3 PR

Las bonificaciones que adquieras por completar un Círculo de la Ciencia se suman a tus puntuaciones básicas de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

Progresos en las Disciplinas del Magnakai

Conforme asciendas a niveles superiores de adiestramiento, comprobarás que tus destrezas mejoran progresivamente. Si eres un Maestro del Kai que has alcanzado el rango de Primado (cuatro Disciplinas), Tutor (cinco Disciplinas), Principal (seis Disciplinas), Mentor (siete Disciplinas) o Vástago (ocho Disciplinas), te

beneficiarás del perfeccionamiento de las siguientes Disciplinas del Magnakai:

Primado

Control Animal

Los Primados con esta Disciplina del Magnakai son capaces de rechazar a un animal que trate de agredirles, bloqueando sus sentidos del gusto y del olfato. El nivel de éxito depende del tamaño y de la ferocidad del animal.

Medicina

Los Primados con esta Disciplina poseen la capacidad de demorar el efecto de cualquier veneno con que entren en contacto. Aunque un Primado del Kai con esta Disciplina no consiga neutralizar un tósigo, podrá retrasar su acción y disponer de más tiempo para hallar un antídoto o curación.

Arte de Cazar

Los Primados con esta Disciplina experimentan un aumento en su agilidad y son capaces de trepar sin el empleo de cuerdas o de ningún otro artilugio.

Acometida Psíquica

Los Primados con la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica pueden desencadenar, mediante la concentración de sus poderes psíquicos en un objeto, unas vibraciones capaces de neutralizarlo o aniquilarlo.

Concentración

Los Primados con la Disciplina de Concentración pueden ofrecer una resistencia a los efectos nocivos de gases y humaredas mayor que la que ejercían antes.

Tutor

Maestría en el Manejo de Armas

Cuando pelean desarmados, los Tutores son capaces de emplear con gran eficacia destrezas defensivas. Al iniciar un combate sin armas, los Tutores sólo pierden 2 puntos de su DESTREZA EN EL COMBATE en vez de los 4 habituales.

Invisibilidad

Los Tutores son capaces de aumentar las posibilidades de de esta Disciplina cuando se oculten de un enemigo, atrayendo su atención hacia un lugar diferente de aquel en el que se esconden. La eficacia de esta destreza aumenta a medida que crece el rango del Maestro del Kai.

Sentido de Orientación

Los Tutores con esta Disciplina pueden detectar la emboscada de un enemigo a 500 metros de distancia, a no ser que sea bajo su nivel de RESISTENCIA debido al gran número de heridas experimentadas o a la falta de alimentos.

Pantalla Psíquica

Los Tutores con esta Disciplina desarrollan unas defensas mentales contra hechizos mágicos y telepatía hostil. Esta destreza aumenta su eficiencia a medida que crece el rango del Maestro del Kai.

Adivinación

Los Tutores que poseen esta Disciplina del Magnakai son capaces de reconocer en objetos o seres sus virtudes o destrezas mágicas. Sin embargo, el perfeccionamiento de esta Disciplina queda anulado si el objeto o ser en cuestión se halla protegido contra la detección.

Principal

Control Animal

Los Principales con esta Disciplina son capaces de llamar a un animal de los bosques (si se halla próximo) para les ayude, bien en un combate, bien como mensajero o guía. El número de animales a los que es posible recurrir se eleva a medida que aumenta el rango del Maestro del Kai.

Invisibilidad

Los Principales con esta Disciplina pueden enmascarar cualquier sonido que hagan en sus desplazamientos.

Arte de Cazar

Los Principales con esta Disciplina del Magnakai son capaces de intensificar su capacidad visual a voluntad, pudiendo alcanzar una visión telescópica.

Acometida Psíquica

Los Principales que empleen esta Disciplina en combate pueden confundir a un enemigo, sembrando la duda en su mente. La eficacia de esta Disciplina aumenta a medida que crece en rango el Maestro del Kai.

Concentración

Los Principales con esta Disciplina pueden apagar incendios tan sólo con la fuerza de su voluntad. El tamaño y el número de fuegos que quepa extinguir mediante el empleo de la Concentración aumenta a medida que se eleva el rango los Maestros del Kai.

Mentor

Maestría en el Manejo de Armas

Los Mentores con Maestría en el Manejo de Armas obtienen mayor precisión en el empleo de armas lanzadas, tanto proyectiles enviados por algún artefacto (por ejemplo, un arco) como arrojadas con la mano (por ejemplo, una daga). Cuando se utiliza un arco a un arma arrojadiza y se indique que hay que elegir un número de la *Tabla de la Suerte*, habrás de añadir 2 al número escogido si eres Mentor con la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas.

Medicina

Los Mentores con esta Disciplina son capaces de neutralizar los efectos de cualquier veneno o tóxico con que entren en contacto.

Sentido de Orientación

Los Mentores que posean esta Disciplina del Magnakai pueden cruzar a pie cualquier tipo de terreno sin dejar rastro alguno, aunque se halle cubierto de nieve.

Pantalla Psíquica

Los Mentores con esta Disciplina pueden protegerse de los espíritus malignos y de otros seres incorpóreos que les ataquen con energía psíquica. La eficacia de esta Disciplina aumenta a medida que se eleva el rango del Maestro del Kai.

Adivinación

Los Mentores que poseen esta Disciplina son capaces de detectar los residuos psíquicos que queden en un sitio en que se haya desarrollado un acontecimiento espectacular como una batalla, un asesinato o un sacrificio o una ceremonia rituales. Meditando en la escena del hecho, un Mentor del Kai puede ver el suceso aunque hubiese ocurrido en un remoto pasado.

Vástago del Kai

Maestría en el Manejo de Armas

Cuando entre en combate con un arma que domine, un Vástago puede sumar 4 puntos (en vez de los 3 habituales) a su DESTREZA EN EL COMBATE. Además, cuando pelea sin armas, sólo pierde un punto de su DESTREZA EN EL COMBATE.

Invisibilidad

Los Vástagos son capaces de alterar a voluntad su apariencia física con objeto de engañar al enemigo. La duración y la eficacia de este engaño aumenta a medida que asciende en rango el Maestro del Kai.

Sentido de Orientación

El Vástago con esta destreza es capaz de conversar con cualquier ser animado. También puede tornarse invisible cuando esté sometido a cualquier sortilegio psíquico o mágico de detección.

Pantalla Psíquica

Cuando entable un combate psíquico, el Vástago del Kai puede absorber y dominar algunas de las energías dirigidas contra él. Desviando o alterando la energía hostil, es capaz de menguar el daño que padezca o de aumentar el poder de sus propios ataques psíquicos.

Adivinación

El Vástago del Kai puede abandonar su cuerpo en un estado de animación suspendida y en forma espiritual explorar su entorno inmediato sin sufrir limitaciones físicas. Esta capacidad es llamada 'espíritu deambulante'. El espacio de tiempo en que un Maestro del Kai puede actuar de ese modo aumenta a medida que se eleva en rango. Cuando el espíritu se separa de esta manera del cuerpo, éste permanece inanimado y vulnerable a un ataque. Si

es muerto el cuerpo de un Maestro del Kai mientras su espíritu deambula, su ego espiritual también cesará de existir y viceversa.

Archimaestro

Control Animal

El Archimaestro con esta habilidad es capaz de controlar la mayoría de los animales para que obedezcan sus órdenes, aunque su efectividad se ve disminuida a mayor hostilidad de la criatura.

Medicina

El Archimaestro es capaz de usar su poder curativo para reparar heridas graves producidas por el combate. Si, aunque sea durante un combate, su RESISTENCIA es reducida a 6 puntos o menos pueden usar esta habilidad para restaurar 20 puntos de RESISTENCIA. Esta habilidad solo puede ser usada una vez cada 100 días.

Arte de Cazar

El Archimaestro que posea esta habilidad se beneficia de un gran incremento en los sentidos auditivo, olfativo y en la visión nocturna. Estos sentidos se volverán aun más acusados cuando se alcance el rango de Gran Maestro.

Acometida Psíquica

Cuando se usa esta Disciplina psíquica para atacar a un enemigo, el Archimaestro se añade 6 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE en lugar de los 4 usuales. Por cada asalto en el que se use la Acometida Psíquica el Archimaestro solo se restará 1 punto de RESISTENCIA. Si en lugar de ésta se usa el más débil Ataque Psíquico se añade 3 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE sin pérdida de puntos de RESISTENCIA. El Archimaestro no puede usar la Acometida Psíquica cuando le queden

4 o menos puntos de RESISTENCIA.

Concentración

Los Archimaestros con la Disciplina de Concentración son capaces de resistir temperaturas extremas de calor o frío y poseen una inmunidad limitada a los elementos más nocivos como las llamas, los gases tóxicos o los líquidos corrosivos. La duración de esta inmunidad aumenta cuando se alcanza el rango de Gran Maestro.

La Sabiduría del Magnakai

Tu misión de matar al Señor de la Oscuridad Gnaag está cargada de grandes peligros. Se prudente y estate en guardia en todo momento porque las criaturas de los Darklands no se detendrán ante nada para destruirte a ti y al resto de Magnamund.

Muchos de los objetos que encontrarás te ayudarán en tu misión. Algunos Objetos Especiales te serán útiles en ésta y en la próxima aventura de Lobo Solitario y otros de nada te servirán, así que escoge con atención los que decidas conservar.

Si ésta es tu primera aventura del Magnakai, elige con cuidado tus tres Disciplinas del Magnakai, pues con una sabia elección cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la tarea, por reducidas que sean sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. Haber concluido con éxito anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque represente una ventaja, no es esencial para triunfar en esta aventura del Magnakai.

Ahora está en tu mano vengar la masacre del Kai. El futuro de Magnamund y la restauración de tu élite guerrera dependen de tu éxito. Que el espíritu de tus antepasados y la sabiduría del gran dios Kai te guíen hasta la victoria y el cumplimiento de tu destino.

1

Al entrar en la Puerta de las Sombras, te sumerges en la oscuridad total y caes en un vacío sin luz. Un intenso frío te azota implacablemente y te entumece. Consume poco a poco tus energías y llena tu mente de extrañas imágenes que parecen sueños. Es como si estuvieras siendo arrastrado hacia lo más profundo de un abismo de tinieblas que gira como un torbellino. Tus sentidos comienzan a desvanecerse, y rezas para que tengas bastantes fuerzas para sobrevivir a tu retorno a Magnamund.

Apenas te queda un leve resto de conciencia cuando la sensación de calor vuelve a tus miembros helados y te reanima. Lentamente te vuelves consciente de una neblina fluorescente y de un pequeño punto de luz en la lejanía. La sensación de caída es reemplazada por un suave movimiento de avance, como si te estuvieses deteniendo al final de una pendiente muy pronunciada. Rápidamente la luz diminuta crece más y más hasta que emerges de la oscuridad en un lugar que reconoces inmediatamente.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (si eliges el 0, cuenta como 10). La cifra que has escogido representa el número de puntos de RESISTENCIA que has perdido durante tu pasaje a través de la Puerta de las Sombras. Resta este número de puntos de tu total de RESISTENCIA.

Pasa al 94.

2

Desenvainas tu arma y te preparas para esquivar el salto de la criatura. En el momento en que se abalanza sobre ti, ruedas hacia un lado y, justo cuando te va a caer encima, descargas un golpe hacia arriba que le desgarra profundamente el hombro. El monstruo lanza un agudo chillido e impacta violentamente contra

el suelo, que tiembla bajo su enorme peso. Te pones en pie de un salto y te preparas para asestarle otro golpe a la criatura, la cual gime lastimosamente debido al dolor de su herida, pero se levanta y salta de nuevo.

Egorgh: Destreza en el Combate 22 Resistencia 27

Esta criatura es muy susceptible a los ataques psíquicos. Si usas el Ataque Psíquico o la Acometida Psíquica durante el combate, dobla las bonificaciones a las que normalmente tendrías derecho.

Si ganas el combate, **pasa al 153**.

3

Desenvainas tu arma e intentas parar la espada de Gnaag, pero su hoja sobrenatural la atraviesa y se incrusta en tu pecho profundamente. Un escalofrío recorre tu cuerpo y sientes como tu pecho se oprime cuando Gnaag retira su diabólica hoja. La oscuridad se apodera de tu visión y tus oídos se colman de unos horribles sonidos: la risa burlona del Señor de la Oscuridad Gnaag. Alza su infernal espada, Nadazgada, y se prepara para darte el golpe de gracia, que terminará con las esperanzas de aquellos que se oponen al imperio de las Tierras Oscuras.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

4

Sientes una premonición: alguien te va a atacar por la espalda. Sin esperar a saber quién se aproxima, te echas a un lado, con lo que tu atacante impacta contra la barandilla golpeándose en el pecho. Es un infante de marina Drakkarim armado con una larga daga cuya delgada hoja resplandece de rojo carmesí a la luz

del fuego. Enloquecido por el terrible dolor de las quemaduras que ha sufrido en la cara y las manos, grita maldiciéndote y se abalanza sobre ti salvajemente, dispuesto a clavarte su arma en tu pecho.

Infante de Marina Drakkarim: Destreza en el Combate 19 Resistencia 23

Debido a su frenético ataque, es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Puedes intentar huir del combate después de dos asaltos saltando al mar: **pasa al 58**.

Si ganas el combate, **pasa al 91**.

5

Tu enemigo está a unos pocos metros cuando sueltas la cuerda del Arco y la Flecha parte veloz hacia su pecho. Lo alcanza con una fuerza terrible, pero te asombras cuando la saeta se hace añicos al intentar penetrar su carne. Con un grito de jubilosa venganza, el oficial Drakkar blande su cimitarra con intención de partirte el cuello en dos; pero, guiado únicamente por tu instinto, evitas su afilado borde. Inmediatamente vuelve al ataque trazando un violento arco hacia atrás con su arma, dirigido a tu garganta. Consigues parar el golpe con tu Arco, que casi se parte en dos al detener la hoja de tu adversario a apenas unos centímetros de tu barbilla y queda inservible (acuérdate de borrarlo de tu *Lista de Armas*). Rápidamente intentas hacerte con un arma de mano mientras él se prepara para golpearte de nuevo.

Oficial de Marina Drakkar: Destreza en el Combate 27 Resistencia 38

Eres incapaz de sacar tu arma hasta el comienzo del segundo asalto del combate, por lo que debes combatir en el primero desarmado.

Si ganas en cuatro asaltos o menos, **pasa al 232**.[2]

Si ganas, pero el combate dura más de cuatro asaltos, **pasa al 148**.

6

Cuando acabas con el último Engendro de la Cripta, Kraagenskûl extiende su mano para tocar la superficie de un cuenco que descansa sobre un plinto al lado de su trono. Está lleno de un luminoso líquido plateado y enseguida percibes su propósito. Es un comunicador, un dispositivo que le permite hablar con su líder, el Señor de la Oscuridad Gnaag. La Sommerswerd ha revelado tu identidad y Kraagenskûl está a punto de advertir a su amo que has vuelto del Daziarn y estás aquí en Argazad. Cuando ves que sus dedos huesudos se encuentran a unos centímetros de la reluciente superficie, comprendes que tu única esperanza de detenerlo es lanzarle la Sommerswerd a la espalda.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, suma 2 al número que has escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris y el Círculo de la Ciencia de Fuego, suma otro 1 al número.

Si el total se halla entre 0 y 5, **pasa al 275**.

Si es 6 o más, **pasa al 75**.

[2]En esta opción originalmente se leía «tres asaltos o menos»; y en la otra, «más de cuatro asaltos». Se ha decidido arbitrariamente cambiar la primera elección para que ponga «cuatro asaltos o menos», fallando en favor del lector.

7

Ilustración I

Te apartas de tu adversario y te retiras hacia el centro de la nave, donde un grupo de kirlundinos se han colocado en círculo y se cubren tras un muro de escudos. Te unes a ellos y tomas el mando mientras una segunda oleada de Drakkarim irrumpe con fuerza por el costado del barco. Se lanzan contra vosotros aullando y caen sobre el grupo con un ruido atronador; sus hachas y espadas desprenden chispas mientras llueven los golpes contra la muralla de escudos con una furia creciente. La violencia del impacto obliga a los kirlundinos a retroceder, formando huecos en la defensa que los más fuertes de los Drakkarim aprovechan sin piedad. Uno de ellos consigue llegar a donde te encuentras y apunta a tu cuello con su embotada espada.

Infante de Marina Drakkar: Destreza en el Combate 23 Resistencia 27

Debido al estado de frenesí en el que se encuentra, este enemigo es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíqui-

Un Infante de Marina Drakkar apunta a tu cuello con su espada.

ca).

Si ganas el combate, **pasa al 294**.

8

-*¡Ok zee okak!* -susurra un explorador Giak, mientras una mueca burlesca comienza a aparecer en su fea cara grisácea.

Se ha encaramado a un peñasco y gracias a su infravisión, que le permite detectar en la oscuridad el calor irradiado por los objetos, te ha avistado mientras te arrastrabas hacia los acantilados. Tu Sexto Sentido te informa de que has sido descubierto. Es inútil seguir reptando, así que te pones de pie y corres a toda velocidad hacia una grieta en forma de «V» que marca el comienzo de un empinado sendero. No has dado ni una docena de zancadas cuando tres formas achaparradas surgen de entre las sombras. Se trata de Giaks armados y listos para el combate.

Giaks: Destreza en el Combate 19 Resistencia 27

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Adivinación o de Arte de Cazar, resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los dos primeros asaltos.

Si ganas y la lucha dura tres asaltos o menos, **pasa al 311**.

Si ganas y la pelea dura más de tres asaltos, **pasa al 252**.

9

Te arrojas a un lado, pero eres golpeado por la punta zumbante de la espada, que atraviesa tu capa y te lacera el hombro: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Apretando los dientes por el agudo dolor que sientes, consigues asir la parte trasera del cañón y lo giras hasta que apunta directamente a los infantes de marina Drakkarim que se aproximan.

Sus rostros se congelan de terror al verse en el punto de mira de su temible arma.

-¡Muerte a los Señores de la Oscuridad! -gritas mientras tiras de la palanca de disparo.

Pasa al 285.

10

Apenas hace una hora que es de día cuando de repente empieza a oscurecer. Un manto de nubes negras se extiende por el cielo, sobrevolando una flotante atmósfera de gases nocivos que se difunden desde las grietas y cráteres de los yermos del sur. Violentas tormentas eléctricas estallan en esa atmósfera y un estruendoso retumbar, como el gruñido de un gigante enfadado que ha sido despertado, resuena en las entrañas de esta tierra muerta.

Una rojez en las nubes se hace cada vez más intensa a medida que el Zlanbeast vuela hacia el oeste. Inunda el horizonte, y tu pulso se acelera cuando te das cuenta de que el Nengud-kor-Adez, el abismo de fuego que rodea Helgedad, es la fuente de la luz de color escarlata. Corriges el rumbo, dirigiendo el Zlanbeast hacia el norte, y después de unos minutos divisas por primera vez Aarnak.

Es un espectáculo imponente, una masa de edificios grandes de acero agrupados al azar alrededor de la boca de un estuario glacial y rodeados por un anillo defensivo de terraplenes rematados con pinchos. Todo parece estar corroído por el óxido, agravado por las nubes de vapor corrosivo que se levantan de los riachuelos de agua negra que cruzan la tierra. Te parece un lugar inhabitable, aunque sus calles oscuras están atestadas de miles de criaturas de piel grisácea que tiran o empujan grandes carretas de hierro llenas de mineral. Mientras el Zlanbeast se aproxima velozmente a la ciudad, buscas un lugar apropiado donde aterrizar.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango del Magnakai de Principal u otro superior, **pasa al 127**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 301**.

11

Usando tu habilidad del Kai, consigues que el Zlanbeast abandone su incesante graznido. Obedece tu orden psíquica de inmediato y se coloca al final de su percha con la cabeza agachada y los ojos medio cerrados. El Caballero de la Muerte comienza a apartarse del parapeto, pero sus movimientos son lentos y relajados, y tu ataque lo coge desprevenido. Veloz como una víbora cuando cae sobre su presa, golpeas su pecho con precisión letal.

Pasa al 139.

12

La enorme bestia marina ruge y una descarga de pútrido aliento te empuja fuera de la lancha y te arrastra como una hoja en una tormenta. El dolor atraviesa tu hombro cuando rebotas en el palo mayor y chocas contra la barandilla de estribor: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Aún tienes el Arco fuertemente asido en la mano y, mientras tratas de ponerte en pie, colocas una nueva Flecha y apuntas a la cabeza del monstruo una vez más.

Si quieres disparar a los ojos de la criatura, **pasa al 82**.

Si prefieres dispararle a la boca, **pasa al 236**.

Si optas por dispararle a la oreja, **pasa al 135**.

13

Desesperadamente tratas de extraer fuerzas para combatir el veneno que circula por tus venas. Tu Disciplina del Magnakai de Medicina bloquea los efectos del virulento veneno y lo erradica de tu sistema, pero con la pérdida de 5 puntos de RESISTENCIA.

Apretando fuertemente los dientes por el dolor, arrancas la maligna flecha de tu hombro y la arrojas a un lado mientras corres hacia la seguridad de las sombras.

Pasa al 48.

14

La marea te arrastra rápidamente hacia una playa de guijarros, cubierta de grandes rocas alisadas por el mar. El siseo de la espuma que forman las olas al romper y los graznidos de los carroñeros marinos resuenan a lo largo de este yermo litoral. Es un sonido poco acogedor, frío y hostil, un apropiado reflejo de la tierra en la que te encuentras.

A unos diez metros de la pedregosa playa, te tiras al agua y, con la espuma a los muslos, caminas con dificultad hasta la orilla. La noche ha caído rápidamente, pero aún puedes ver gracias a la luna llena. Sus rayos atraviesan la oscuridad y bañan el paisaje con una fantasmal luz cenicienta. Agachado, corres playa arriba hacia el pie de la escarpada pared de un acantilado, aprovechando las enormes rocas como protección. Cuando estás llegando, el ruido de pisadas y voces roncas hace que te detengas. Se trata de una patrulla de soldados Giaks. Vienen de su campamento, en lo alto del acantilado, y han sido testigos de la batalla en el mar; están explorando la orilla en busca de supervivientes. Las puntas de sus lanzas brillan con un húmedo color carmesí a la luz

de la luna, avisándote del destino sufrido por los miembros de la tripulación de Davan que consiguieron llegar a tierra.

-*¡Ok zee orgadak!* -gruñe uno de los exploradores que marchan en cabeza, apuntando en tu dirección.

Si dominas la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad y has alcanzado el rango de Tutor u otro superior, **pasa al 215**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento, **pasa al 111**.

15

Te enfrentas a un Vladoka dispuesto para el combate, un guardia de elite del templo Nadziranim. No puedes evitar este combate y debes luchar a muerte contra este adversario.

Vladoka: Destreza en el Combate 28 Resistencia 35

Debido al poder del arma que empuña, este ser es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si vences, **pasa al 308**.

16

Estás esperando el súbito impacto del agua fría cuando con gran espanto te estrellas de golpe contra la cubierta de acero del acorazado de las Tierras Oscuras. Tus piernas se doblan y las rodillas te golpean en el pecho dejándote sin aire en los pulmones, y te quedas boqueando como un pez fuera del agua: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Apenas te has recuperado cuando un marinero Drakkar, armado con una bisarma, surge de la humareda y lanza una estocada a tu cabeza.

Marinero Drakkar: Destreza en el Combate 19 Resistencia 24

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, reduce tu DESTREZA EN EL COMBATE 4 puntos durante los dos primeros asaltos de esta lucha, debido al impacto de la caída y a la sorpresa del ataque de tu enemigo.

Si ganas el combate, **pasa al 243**.

17

Al no contestar, el fornido sargento da una zancada hacia delante y repite la orden con impaciencia. Lo miras fijamente a la cara y proyectas una descarga de energía psíquica directamente a su cerebro. Comienza a tiritar y abre sus crueles ojos desmesuradamente cuando tu ataque destruye su concentración. Le ordenas que te deje pasar, y de manera mecánica se gira hacia sus soldados.

-*¡Agna tok!* -dice-. *Dok lug shad.*

En el momento en que los soldados se apartan, cabalgas rápidamente a través del portón y recorres una sombría calle que conduce a los muelles. Al final de la calle hay un cartel que indica el camino hacia las dos zonas principales de Argazad: el puerto militar y el almacén de suministros.

Si quieres explorar el puerto, **pasa al 295**.

Si prefieres explorar el almacén de suministros, **pasa al 328**.

18

A pesar de la fatiga, te obligas a quedarte despierto y vigilante. Las horas pasan lentamente, pero tu cautela da, finalmente, sus

frutos cuando, en la plenitud de la tormenta, aparece en la entrada una forma grande y pesada, cuyo cuerpo lanudo es recortado por los constantes relámpagos. Dándose cuenta de tu presencia en su madriguera, la criatura emite un gruñido hambriento y se prepara para saltar a tu pecho.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, **pasa al 264**.

En caso contrario, **pasa al 2**.

19

En cuanto el nombre sale de tus labios, la punta del fragmento de cristal comienza a brillar con una luz ambarina. En ese momento el guardia alcanza una palanca en la pared y, antes de que puedas impedirlo, tira de ella y hace sonar metálicamente una campana de alarma. En unos segundos el patio se encuentra inundado por una legión de monstruos de pesadilla que gruñen, chillan histéricamente y lanzan feroces dentelladas. Se abalanzan sobre ti y, aunque consigues matar a muchos, finalmente te doblegan y te arrastran encadenado ante el Señor de la Oscuridad Gnaag. Con cruel satisfacción, ordena que seas arrojado al lago de Sangre, donde tu sufrimiento sin fin alimentará sus diabólicas llamas por toda la eternidad.

Desgraciadamente, en el umbral de tu victoria, tu vida natural y tu misión acaban aquí.

20

Te arrojas sobre la cubierta cuando el proyectil cae del cielo como un meteorito. Pasa sobre vuestras cabezas, entre el palo mayor y la mesana, y se estrella contra el agua con un ruido

ensordecedor. Los otros barcos enemigos comienzan a virar para apuntaros con sus armas, pero son lentos y difíciles de maniobrar, y cuando están ya en disposición de disparar, la *Intrépida* se encuentra fuera de su alcance, navegando rápidamente hacia las pálidas aguas del mar de Kalte.

Pasa al 71.

21

Desesperadamente utilizas tus defensas psíquicas erigiendo un escudo para desviar la oleada de energía mental que avanza a través de tu mente.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Por cada Disciplina del Magnakai que poseas, incluyendo tus tres habilidades iniciales, suma 1 al número que hayas elegido.

Si el total se halla entre 0 y 6, **pasa al 244**.

Si es 7 o más, **pasa al 152**.

22

Has llegado a lo alto, pero cuando estás salvando el parapeto, el estridente sonido de una campana rompe el silencio.

-*¡Ok zee orgadak iak zordak tozaz!* -grita un centinela Giak, asomándose por la ventana de la torre de vigilancia.

Con una mano esgrime una espada que te apunta y con la otra tira frenéticamente de la cuerda de una campana. Maldices tu mala suerte y te preparas para enfrentarte a los dos centinelas que ves correr por las almenas con las lanzas listas para empalarte hasta la muerte.

Centinelas Giaks: Destreza en el Combate 17 Resistencia 22

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 247**.

Puedes huir del combate en cualquier momento saltando desde las almenas, que se elevan a más de seis metros del suelo: **pasa al 96**.

Si ganas el combate, **pasa al 349**.

23

Ilustración II

Tus reflejos, veloces como el relámpago, te salvan de la pequeña criatura gelatinosa que cae en picado hacia tu cabeza. Te apartas a un lado y choca contra el suelo con un ruido sordo, como si fuese un puñado de barro. Pero inmediatamente pega un salto hacia tu cara y te ves obligado a defenderte lo mejor posible.

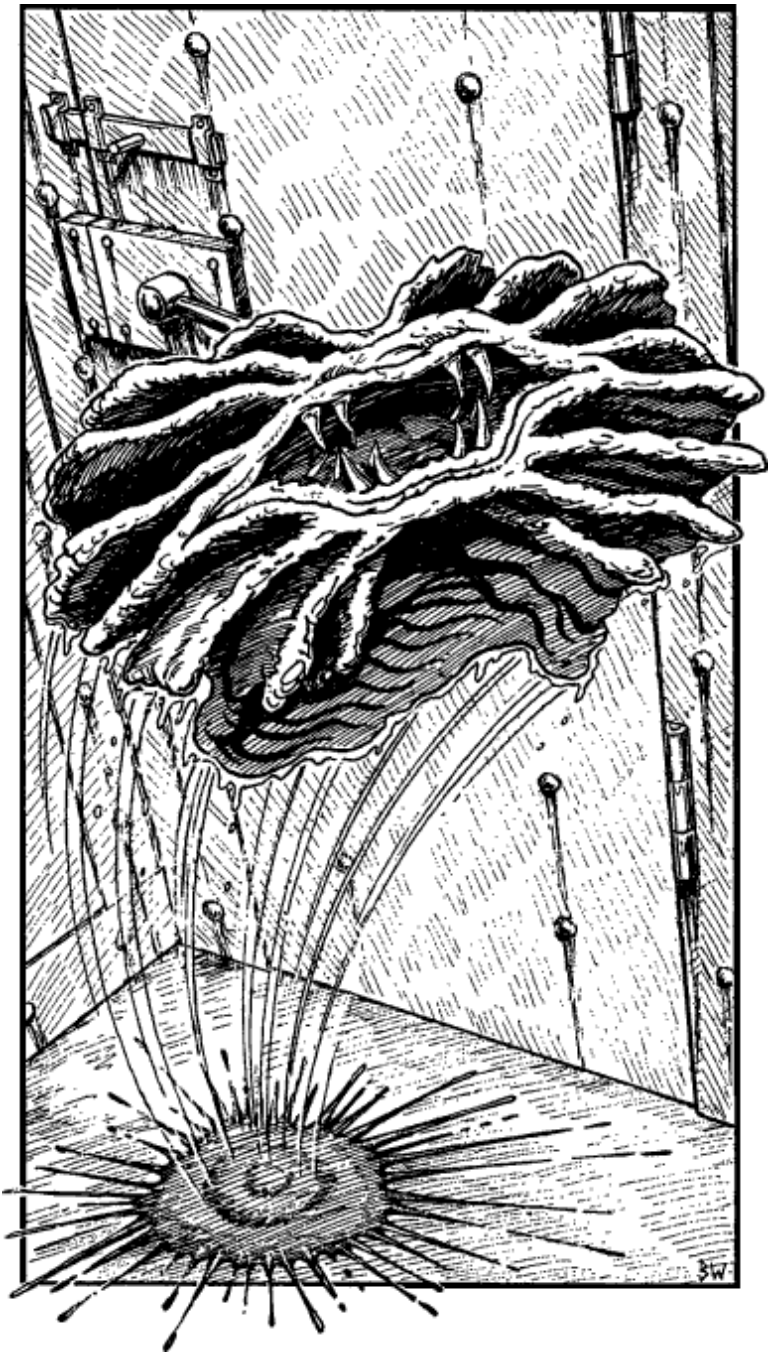
Plaak: Destreza en el Combate 30 Resistencia 10

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica. Debido a la rapidez de su ataque, eres incapaz de sacar un arma y debes combatirla desarmado durante el primer asalto, a menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar.

Si ganas el combate, **pasa al 312**.

24

El oficial te conduce por las entrañas del barco hasta tu cuarto, situado cerca de la popa. Esperas hallar algo de comodidad, pero te encuentras con un camarote angosto y maloliente, encajonado entre la cocina y el pantoque. A pesar de la falta de espacio y de un olor a pescado muerto que te revuelve el estómago, consigues dormir durante unas horas hasta que te despierta la luz gris de



El Plaak salta hacia tu cara.

la bruma del alba, que se filtra por el cristal de la portilla del camarote.

Desesperado por respirar aire fresco, subes al castillo de proa, donde encuentras al capitán, de pie junto a la barandilla, leyendo la carta del sobre.

-Es valiente y arriesgada la aventura a la que te has comprometido, camarada -te dice, sin levantar los ojos del pergamino asido en sus manos enguantadas-. Sin embargo, vivimos tiempos azarosos. Tan sólo puedo adivinar lo que te espera más allá de tu viaje a Dejkaata, pero de una cosa puedes estar seguro: haré todo lo que esté en mi poder para llevarte sano y salvo.

Inmediatamente da la orden de virar la nave y ponerla rumbo nornoroeste. La tripulación reacciona al cambio súbito de planes con muchas especulaciones, aunque, a pesar de los peligros a los que saben que puede que tengan que enfrentarse, ninguno desafía la decisión de su capitán o disiente de su orden.

Pasa al 241.

25

Los horrendos aullidos de tus perseguidores se oyen más cerca a cada segundo que pasa. El espantoso sonido hace que tiembles involuntariamente y arruina tu puntería. La Flecha no alcanza al guardia y se astilla contra el muro de la torre. Al chocar, la punta de acero de la saeta desprende chispas, lo cual hace que la criatura lance un alarido de sorpresa. Temeroso de que el grito haya podido alertar a tus perseguidores, te llevas el Arco al hombro rápidamente, desenvainas tu arma y corres hacia el asustado guardián con la severa determinación de acabar con él antes de que dé la voz de alarma.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si no posees ese Objeto Especial o no quieres usarlo, **pasa al 15**.

26

Tu habilidad del Magnakai te informa de que las escaleras descienden a la sala de mandos y a los camarotes de la tripulación, y más abajo a las secciones de carga que alojan grandes tanques llenos de azufre, usado como combustible para el motor de esta extraña nave. La súbita aparición del cuerpo del marinero ha causado una conmoción, y el sonido metálico de pisadas te advierte que más Drakkarim están subiendo los escalones para investigar qué, o quién, causó la muerte de su camarada. Intentar descender por la escalera podría resultar fatal, así que apresuradamente cierras la puerta de un golpe y buscas otro lugar para esconderte.

Pasa al 169.

27

-*¿Kuzoknar jeg okak eg?* -resopla enfadado el Giak-. *¡Okak nenrak! ¡Okak gaj!*

Se ve claramente que no está impresionado por tus exigencias, y, cuando tanto él como sus dos subordinados desenvainan sus espadas, decides que el tiempo de las palabras ha pasado.

Giaks de Aarnak: Destreza en el Combate 23 Resistencia 27

Si ganas el combate, **pasa al 322**.

28

Los Drakkarim, tumbados a tus pies con sus cuerpos enredados, otorgan un macabro testimonio de la letal pericia de un Señor del Kai en las artes de la batalla. Te apartas de los cuerpos sin vida de tus enemigos, y tienes que agarrarte a la barandilla cuando el barco escora fuertemente a estribor. La *Intrépida* se está hundiendo rápidamente.

-¡Abandonad la nave! -exclama Davan.

Su voz resuena sobre el clamor de las espadas entrechocando y los gritos de los moribundos. Al pasar corriendo junto a ti, seguido de cerca por dos kirlundinos cubiertos de sangre, te insta a que te salves antes de que el barco se hunda.

Si quieres seguir a Davan y abandonar el barco, **pasa al 110**.

Si decides registrar primero los cuerpos de los enemigos muertos, **pasa al 317**.

29

Audazmente te aproximas a los dos guardias bovinos, convencido de que tu disfraz los engañará y podrás pasar. Usando la lengua giak, les ordenas que abran la puerta.

-*¡Tok etaar!* -dices con un tono dominante.

Los guardias no parecen estar impresionados. Lentamente uno de ellos mete la mano en una bolsa que pende de su cinturón y extrae un extraño artefacto con forma de caja que parece estar hecho de cristal plateado. Lo abre con un golpecito y el dispositivo emite un fuerte zumbido.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica y has alcanzado el rango de Vástago del Kai u otro superior, **pasa al 141**.

Si no posees esa Disciplina o aún no has alcanzado ese rango, **pasa al 291**.

30

Empleando tus avanzadas habilidades del Kai, te descuelgas por el borde del sendero y comienzas el arriesgado descenso hacia la playa. Por dos veces tus manos se sueltan, pero tus reflejos te salvan de caerte hacia atrás a una muerte segura. De lo alto te llegan los gritos airados de los Giaks cuando confluyen las dos patrullas de búsqueda y descubren que has huido. Se culpan unos a otros por permitir tu fuga, y, en la consiguiente reyerta, más de un cuerpo se precipita gritando a las rocas de abajo. Comienzan a llover flechas desde el borde del acantilado, pero su puntería es pésima y pocas se aproximan a menos de un brazo de distancia de tu posición. Al poco tiempo el orden vuelve a imperar y los Giaks comienzan el descenso por el empinado sendero, pero ya es demasiado tarde para que te atrapen y escapas en dirección norte a lo largo de la playa.

Pasa al 157.

31

Tus sentidos del Kai te advierten que si fueras capaz de invertir el tubo, la aceleración de potencia dentro del tanque anaranjado produciría una inmediata y devastadora explosión. En lugar de arriesgar tu vida y tu misión manipulando el tubo, decides, en cambio, quitar parte del tejido que aísla los cables que pasan cerca del tanque. Puede que los efectos de este sabotaje no se noten hasta algún tiempo después de que el buque haya zarpado, pero cuando los cables acaben desintegrándose, el monstruo

metálico se verá privado de su fuente de energía. Si esto pasase durante una de las frecuentes tormentas del mar de Kalte, una embarcación de hierro tan grande como esta zozobraría con toda seguridad y se hundiría sin dejar rastro.

Pasa al 223.

32

Recurriendo a tus capacidades avanzadas del Magnakai, alteras tus rasgos faciales para tornarlos más duros y brutales en apariencia.

-*¡Loga ok okak sheg!* (¡Libérame, perro!) -gruñes en giak, imitando el acento de los Drakkarim a la perfección.

En los confines del corredor, engañas fácilmente a tu agresor y le induces a pensar que ha atacado a uno de sus compañeros por error. En el momento en el que afloja su presa, te revuelves y le atacas con las manos desnudas, aunque potencialmente letales.

Drakkar (atacado por sorpresa): Destreza en el Combate 12
Resistencia 26

Debes combatir desarmado los dos primeros asaltos del combate. Solamente al inicio del tercer asalto eres capaz de desenvainar un arma.

Si ganas el combate, **pasa al 253**.

33

Usando tu avanzada habilidad del Magnakai, concentras tu capacidad de audición en lo que está diciendo el sospechoso grupo. Para tu consternación, oyes que están tramando tenderte una emboscada y matarte, pues son seguidores del Señor de la Oscuridad Taktaal, el gran rival del Señor de la Oscuridad Ghanesh,

del que llevas sus colores. Planean asesinarte como represalia por la muerte de uno de los suyos, que resultó envenenado por los servidores de Ghanesh.

Los vigilas con el rabillo del ojo y, tan pronto como apartan de ti sus miradas un instante, corres hacia un túnel que ha sido evitado por los otros pasajeros. La rapidez de tu acción coge al grupo por sorpresa; ninguno de ellos ve cuál es el túnel por el que has entrado y escapas sin dificultades.

Pasa al 170.

34

Tu considerablemente perfeccionada habilidad de ver a distancia, y en la oscuridad, te permite reconocer enseguida la cueva que se abre en la ladera de la montaña, con una entrada en forma de arco absolutamente lisa. La piedra ha sido tallada intencionadamente, y no es una hendidura o falla natural.

Si deseas inspeccionar la abertura más detenidamente, **pasa al 143**.

Si decides volver al fortín Giak e intentar atravesarlo, **pasa al 86**.

35

Te balanceas y saltas desde las jarcias sobre el Xargath, montándote a horcajadas en el cuello del animal, pero nota tu presencia y se retuerce y corcovea como un semental salvaje para derribarte. Con inexorable determinación te aferras a su escamosa piel y apuñalas repetidamente su lomo y sus orejas con la esperanza de incapacitarlo antes de que se libere. Desesperadamente trata de

desmontarte usando sus enormes garras para rascarse el cuello en un furioso intento de desengancharte.

Xargath: Destreza en el Combate 10 Resistencia 10

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Puedes eludir el combate en cualquier momento trepando por el palo mayor y escondiéndote en la cofa: **pasa al 277**.

Si ganas el combate, **pasa al 66**.

36

Los gélidos vientos forman trozos de hielo en tu yelmo y en la armadura conforme vuelas a miles de metros sobre las estribaciones del sur de la cordillera Gourdanak. Si no fuera por la protección de tu Amuleto Dorado, la intensidad de estos vendavales te habría helado hasta la muerte antes de una hora de haber salido de Argazad. Pero no sientes nada, excepto alegría y un miedo ansioso de lo que te espera en Aarnak.

El alba llega durante la segunda hora de tu vuelo, y en su mortecina luz gris vislumbras el paisaje que pasa velozmente allá abajo.

Al sur está el Naogizaga, una inmensa llanura de ceniza y de hendiduras cenagosas; hacia el norte se levantan las crestas cubiertas de nieve de las montañas Gourdanak; y ante ti se extiende un panorama inhóspito, una desolación de vegetación achaparrada y venenosa y de precipicios escarpados. Estás cansado y hambriento después de tu peligrosa experiencia en Argazad y debes consumir una Comida ahora o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, **pasa al 10**.

37

Con los ojos entrecerrados, observas como la forma se va acercando cada vez más. Un hormigueo de aprensión te recorre la piel cuando la reconoces. Emergiendo de la penumbra, se acerca un carro repleto de cajas y barriles, tirado por seis criaturas similares a bueyes. Dos soldados Giaks están sentados en la parte delantera: un conductor y un guardia. Tras ellos cabalgan cuatro jinetes, que, a juzgar por su envergadura y por el aspecto de sus armaduras de cuero negro, componen la escolta Drakkarim. El conductor chasquea su látigo y adviertes que sus ojos se clavan en el lugar donde te encuentras.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, añade 4 al número escogido.

Si el total está comprendido entre 0 y 3, **pasa al 118**.

Si es 4 o más, **pasa al 304**.

38

Repentinamente el dolor del hombro se esfuma de forma sorprendente y te encuentras cayendo en un vacío completamente negro. Luchas para mantenerte consciente, pero es una pelea que no puedes ganar, ya que el letal veneno vírico ha alcanzado tu corazón y su efecto insidioso te ha entregado a un sueño eterno.

Tu vida y tu misión encuentran en las calles de Helgedad un trágico final.

39

Te preparas para hacer frente a los asaltantes, quienes pululan a tu alrededor dando alaridos de furia salvaje, con los dientes descubiertos y los rostros contraídos por la ira.

-*¡Darg!* -grita el oficial Drakkar, y se arrojan temerariamente contra ti.

Pelotón de Asalto Drakkarim: Destreza en el Combate 33
Resistencia 48

Si ganas el combate, **pasa al 28**.

40

El Cubo Negro es un cristal de poder de los Nadziranim, una letal carga explosiva concebida por los hechiceros de las Tierras Oscuras. Desde que lo has cogido, el cubo se ha ido volviendo cada vez más inestable, y ahora, mientras das tus primeros pasos en el interior de la Armería Imperial, detona con un efecto devastador. El impacto acciona el Cristal Explosivo con el que

pensabas destruir el Transfusor, y en la explosión resultante tanto tú como toda esta parte de Helgedad sois reducidos a millones de partículas.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

41

El primer oficial, cuyo nombre es Davan, te ayuda a entablillar las piernas rotas del capitán y a construir una camilla provisional para llevarlo a su camarote. Habiendo hecho todo lo posible para que el capitán se encuentre cómodo, vuelves a la cubierta para inspeccionar los daños.

Más de la mitad de la tripulación ha muerto o ha sido lesionada en el ataque, y la propia nave está muy dañada. El palo mayor se ha partido, las velas están rajadas y hay un agujero muy grande en el costado de babor que se extiende casi hasta la línea de flotación.

-Podemos remendar las velas y maniobrar la nave a pesar de contar con una tripulación tan reducida -dice Davan, mientras se asoma por la barandilla destrozada-, pero si nos tenemos que enfrentar a una tormenta tan alejados de la costa, estaremos perdidos.

Pasa al 330.

42

Una parte de la vela cangreja golpea tu rostro y te hace un grave corte en la frente: pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Conmocionado por el golpe, reaccionas con demasiada lentitud ante la lona en llamas que ahora te cubre el cuerpo. En segundos el fuego y el humo te envuelven por completo, pero tus ropas no arden

y no sientes ningún dolor, excepto el de la herida de la cabeza. Sin ninguna prisa ni urgencia, apartas la vela ardiente a un lado y emerges intacto.

Pasa al 101.

43

El Giak te arrebata las monedas de la mano y emite un gruñido de aprobación.

-*¡Dez ar ok!* -dice, y te conduce por el camino. (Borra la mitad de las Kikas que posees de tu *Carta de Acción*).

Lo sigues a través de un laberinto de calles llenas de basura, viviendas oxidadas y chozas miserables, hasta llegar a una torre de hierro en el corazón de la ciudad. A diferencia de todo lo demás, parece que la corrosiva atmósfera no ha afectado a la torre: su superficie carece de brillo, pero no tiene signos de deterioro. El Giak habla con otro que guarda la entrada abierta de la torre y este se aparta inmediatamente para permitirte entrar en la sombría planta baja.

Pasa al 346.

44

Estás a pocos pasos de la fisura, con el cuello estirado para poder ver en sus profundidades sin luz, cuando repentinamente un delgado y serpentino tentáculo surge de las tinieblas y se clava en tu pecho. Hay un destello e inmediatamente se extiende por tu cuerpo y tus miembros un terrible dolor que te deja entumecido y debilitado: pierdes 6 puntos de RESISTENCIA.

Si sobrevives al ataque, **pasa al 55**.

45

-*¡Orgadak dik!* -vocifera el jefe Drakkar cuando apareces ante ellos.

Luego mira a sus hombres y ladra una orden:

-*¡Taag dok!*

Entonces los Drakkarim saltan hacia delante y te atacan todos a la vez.

Escolta Drakkarim: Destreza en el Combate 26 Resistencia 34

Si ganas el combate, **pasa al 182**.

46

Te aprietas contra la pared y te escondes del Liganim que se acerca manteniéndote en las sombras con tu pericia del camuflaje.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees las Disciplinas del Magnakai de Invisibilidad y Pantalla Psíquica, suma 4 al número elegido.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 5, **pasa al 348**.

Si es 6 o más, **pasa al 70**.

47

Tu perfeccionada habilidad del Magnakai te permite que veas una línea de formas oscuras en el distante horizonte: las naves enemigas. Son cinco buques achaparrados de aspecto horrible que, a pesar de carecer de mástiles, velas o cualquier otra forma visible de propulsión, se mueven a una velocidad rápida y

constante. Inmediatamente informas al capitán de lo que ves y le instas a que cambie la dirección, porque la *Intrépida* lleva rumbo de colisión con el buque central de la línea enemiga.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, agrega 3 al número que has escogido.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 5, **pasa al 204**.

Si es 6 o más, **pasa al 129**.

48

Escapas del enemigo y te escondes en un estrecho callejón, donde esperas en silencio. Cuando estás seguro de que nadie te sigue, continúas por las calles de esta malvada metrópoli.

El camino de delante es iluminado momentáneamente por la explosión de una bola de fuego, que cubre este sector de la ciudad con una lluvia de chispeantes cenizas. Gracias a la breve luz de la explosión, eres capaz de discernir que la calle por la que caminas es un callejón sin salida que termina abruptamente en una torre cuadrada.

Una criatura, con el cuerpo y el rostro cubiertos por una túnica semejante a un sudario, permanece en guardia a la entrada del enorme edificio, sosteniendo en sus garras de buitre una vara de hierro que crepita con mágicas llamas azuladas.

El sonido de gritos aullantes resuena en la oscuridad tras de ti, avisándote de que estás siendo perseguido. En lugar de girarte y enfrentarte a tus perseguidores, decides tomar refugio en la torre, pero para ello debes primero ocuparte del guardia.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 324**.

En caso contrario, **pasa al 156**.

49

Apuntas y lanzas hacia el cielo una Flecha que atraviesa limpiamente el pecho del primer pájaro y recorta la punta del ala del segundo. Este chilla alarmado, pero en vez de asustarse y huir, se ladea y se lanza en picado hacia tus ojos, dispuesto a vengarse por la muerte de su pareja.

Si tienes al menos una Flecha y quieres usarla contra tu plumado atacante, **pasa al 107**.

Si no tienes Flechas o prefieres defenderte con un arma, **pasa al 268**.

50

Ilustración III

Te giras para ver como la horrible forma del Señor de la Oscuridad Gnaag emerge de un sombrío pasadizo abovedado. Sus ojos compuestos relucen con maldad. Cuando se acerca te pones firme, con los músculos tensos como muelles a punto de saltar. La lucha que has llevado a cabo durante toda tu vida parece estar concentrada en este momento. Al fin ha llegado la hora de vengar al Kai y librar al mundo de estos malvados Señores de la Oscuridad para siempre. Sientes que una transformación está teniendo lugar dentro de ti: una fuerza creciente y un desarrollo de tu agudeza mental. Trae nueva vida a tu cuerpo, fatigado por el combate, y te llena con la absoluta certeza de que estás a punto de cumplir con tu destino. (Restaura tu RESISTENCIA a su nivel inicial).

La cámara resuena con un gruñido fuerte y áspero, lleno de miedo y furia, al darse cuenta Gnaag de tu verdadera identidad. Avanzas hacia él, confiado en tu poder. Pero antes de que puedas

La horrible forma del Señor de la Oscuridad Gnaag emerge de un sombrío pasadizo abovedado.

atacar, Gnaag desaparece de tu vista y una neblina trémula se alza desde el suelo. La niebla comienza a concentrarse y una cadencia espeluznante, como un grito lejano, resuena en tus oídos.

La niebla fantasmal se cristaliza en la forma de una bestia alada con espectrales ojos brillantes. Abre su boca, llena de colmillos, y una alarma resuena en tu mente.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 203**.

Si no posees esa habilidad, **pasa al 102**.

51

El contramaestre cae gritando sobre las cabezas de los demás Drakkarim y los arrastra con su pesado cuerpo al pie de las escaleras. Aprovechas esta oportunidad para escapar a la superficie, deteniéndote solamente para cerrar de un portazo la puerta de acero antes de buscar algún lugar donde ocultarte.

Pasa al 169.

52

Con la punta de la bota, volteas el cadáver del Giak y lo registras en busca de objetos que puedan serte de utilidad. Descubres lo siguiente:

Espada Corta
Daga
20 Kikas (equivalentes a 2 Coronas de Oro)
Cuerda

Si decides conservar cualquiera de estos objetos, recuerda ajustar tu *Carta de Acción* adecuadamente.

Pasa al 297.

53

Alzas el brazo y golpeas el veloz proyectil, esperando desviarlo con el borde de tu arma, pero rebota hacia ti y te abre una brecha en el cuero cabelludo: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. El arquero vuelve a disparar, pero esta vez te las arreglas para apartarte a un lado y la flecha choca inofensivamente contra la cubierta con un ruido sordo. Maldiciendo y enseñando los dientes, coge otra flecha. Pero antes de que pueda disparar de nuevo, dos de sus camaradas se adelantan para hacerte trizas con un hacha y una espada, y le arruinan la puntería. Davan te guarda las espaldas, rechazando a los infantes de marina que tratan de subir por la escalera. Evitas los primeros golpes de tus adversarios, esquivando una estocada y agachándote ante un salvaje hachazo, y contraatacas con letal velocidad e infalible precisión. Los dos gritan y caen simultáneamente, y mueren con una mirada de sorpresa grabada en sus crueles rostros.

Pasa al 209.

54

La puerta no está cerrada, y tras ella descubres otra sala tan impresionante como el laboratorio. Se trata de la Armería Imperial, y está llena, hilera tras hilera, de armas temibles.

Si posees un Cubo Negro, **pasa al 40**.

Si no posees ese objeto, **pasa al 320**.

55

Apretando los dientes debido al dolor, te pones de pie tambaleándote y con los dedos entumecidos tratas de buscar un arma

a tientas. De repente una forma enorme irrumpe de la fisura elevándose a tal velocidad que sus rasgos son borrosos. Emite un alarido ensordecedor y arremete contra tu cabeza con un tentáculo negro como el carbón, con el que azota el aire violentamente y trata de rodear tu cuello.

Ictakko: Destreza en el Combate 25 Resistencia 35

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Concentración y hayas alcanzado el rango de Archimaestro, sufrirás la pérdida de 1 punto de RESISTENCIA adicional cada vez que la criatura te hiera durante el combate, debido al efecto paralizador de su ataque eléctrico.

Si ganas el combate, **pasa al 343**.

56

Los gritos hacen que el guardia se inquiete. Alza su vara de hierro y adopta una postura de combate por si necesita defenderse. Sus ojos, como pequeños puntitos de fuego rojo que brillan dentro de la capucha de su túnica, te han descubierto mientras te movías en las sombras, y cuando lanzas tu primer golpe descubres que está preparado para detenerlo con el extremo de su vara.

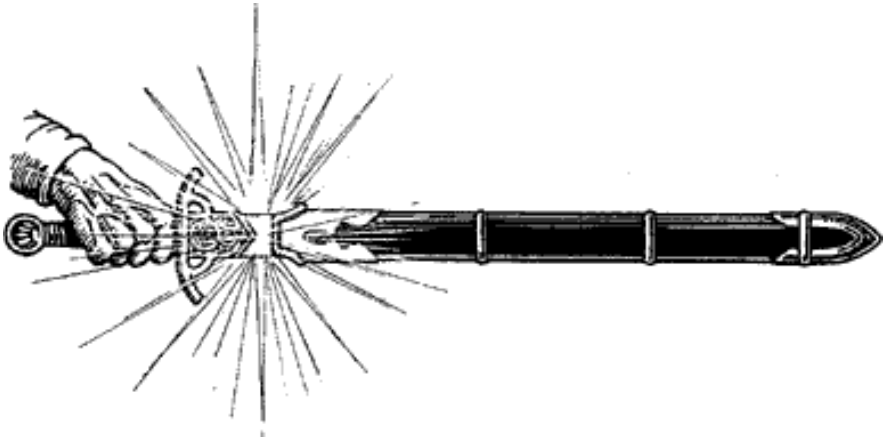
Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si no posees ese Objeto Especial o no quieres desenvainarla, **pasa al 15**.

57

Desenvainas la Espada del Sol y un haz de llamas doradas envuelve la hoja, resplandeciendo con una luz de tal brillo que te

deslumbra por unos instantes. Kraagenskûl chilla. Es un aullido sobrenatural, lleno de terror ciego. Se cubre con sus manos esqueléticas para protegerse de la ardiente luz, pero de su abrasada piel se desprenden volutas de humo cuando el poder radiante de la Sommerswerd quema su carne. Estallan chispas cuando te defiendes de la pululante nube de Engendros de la Cripta; tu espada acaba con ellos con facilidad, pero Kraagenskûl sigue conjurando más de estos horrores, por lo que te ves en apuros para impedir que te ahoguen.



Aluvión de Engendros de la Cripta: Destreza en el Combate 30 Resistencia 36

Si ganas y la lucha dura tres asaltos o menos, **pasa al 6**.

Si ganas y la lucha dura cuatro asaltos o más, **pasa al 195**.

58

Caes al agua con un enorme chapoteo y te hundes como una piedra en las aguas heladas, pero el impacto sirve para enardecer

tus sentidos y tratas de alcanzar la superficie rápidamente. Emerges tosiendo y jadeando en busca de aire, a tiempo de ver que el acorazado enemigo viene hacia ti, navegando a toda máquina al lado de la *Intrépida*, que está envuelta en llamas. El colosal casco de acero pasa a unos pocos metros del lugar donde te encuentras a flote. Temeroso de ser ahogado por el efecto de su estela, nadas hacia él y te agarras a la proa del barco. Las cabezas de los remaches que aseguran su coraza de acero ofrecen un seguro asidero para tus dedos y permiten que trepes hasta la cubierta.

Casi no has tenido tiempo para recuperar el aliento cuando un marinero Drakkar, armado con una bisarma, corre hacia ti y lanza un golpe a tu cabeza.

Marinero Drakkar: Destreza en el Combate 19 Resistencia 24

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, reduce en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto, debido a la sorpresa y velocidad del ataque de tu oponente.

Si ganas el combate, **pasa al 243**.

59

Te arrojas a un lado rápidamente con la esperanza de evitar el ataque de la criatura, pero cambia de dirección en el aire y te golpea en el hombro.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado los Círculos de la Ciencia de Luz y de Solaris, añade 3 al número elegido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 233**.

Si es 5 o más, **pasa al 205**.

60

Ilustración IV

Procedente de la cofa, un alarido de puro terror resuena por las jarcias y alerta a todos de una gran cabeza escamosa que ha salido a la superficie a unos veinte metros de la amura de babor:

-¡Xargath!

El grito del vigía se contagia a la tripulación conforme, uno por uno, vislumbran la temible aparición de este terror legendario del mar de Kalte.

-¡Ishir nos salve! -grita el Capitán Borse cuando la bestia abre sus mandíbulas mostrando el brillo de sus dentados y afilados colmillos.

Durante un momento se queda aturdido ante la espantosa visión, pero rápidamente se recupera y empieza a gritar órdenes urgentes a su atemorizada tripulación:

-¡A las balistas! ¡Sacad las bisarmas! ¡Todos prestos a defender la nave!

El Xargath observa la conmoción en silencio, y en sus ojos encapuchados brilla un maligno fuego verde mientras decide serenamente el momento de atacar. Entonces, con una rapidez terrible, se alza sobre el mar, rugiendo y siseando con gran fiereza, y arremete contra el barco. El Capitán Borse da la orden de disparar y una descarga de proyectiles de balista se hunde en la garganta escamosa del monstruo. Impertérrito, insiste en su ataque y cae sobre el costado de babor con un efecto devastador. Las maderas dañadas se doblan y crujen al astillarse. En segundos la cubierta es destrozada por unas grandes garras, cada una de ellas tan larga como el colmillo de un mamut. Luego unas fauces cavernosas repletas de colmillos descienden a través de la niebla y se cierran violentamente sobre el castillo de proa. Los gritos de dolor y de terror resuenan en el aire cuando el Xargath, elevándose por encima de los mástiles, se retira llevando en la boca una docena de

El Xargath se alza sobre el mar y arremete contra el barco.

cuerpos que se retuercen. Te cubres detrás de la lancha del barco con el capitán y te preparas para defenderte del monstruo, que vuelve para un segundo ataque.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, **pasa al 270**.

Si posees la Sommerswerd y deseas usarla, **pasa al 192**.

Si escoges desenvainar un arma de mano, **pasa al 344**.

61

Asientes con la cabeza tu deseo de apostar en la contienda, y el feo Giak sonríe de oreja a oreja mostrando una hilera de colmillos podridos.

Primero decide cuántas Kikas vas a apostar[3] (la mínima apuesta es de 10) y anota la cantidad en el margen de tu *Carta de Acción*. Después decide si vas a apostar esa suma a favor del reptil de piel naranja o del humanoide azulado. Si el luchador que has elegido gana el combate, recibirás unas ganancias iguales al doble de la cantidad de Kikas que apostaste. Si el luchador pierde el combate, perderás lo apostado.

Si apuestas por el luchador reptiliano de piel anaranjada, **pasa al 265**.

Si apuestas por el humanoide de piel azul, **pasa al 225**.

62

Estás a mitad de camino cuando la delgada cornisa se derrumba bajo tus pies. Desesperadamente tratas de agarrarte a la escarpada pared de granito, pero tus dedos no pueden encontrar ningún

[3]No se pueden utilizar Coronas o Lunas en lugar de Kikas en este caso.

asidero y caes de espaldas, precipitándote hacia tu muerte en las lejanas rocas de allá abajo.

Tu vida y tu misión encuentran en la cordillera Durncrag su trágico final.

63

La cota de malla está fabricada con un mineral metálico llamado kagonita. Es un material liviano como la madera, pero diez veces más resistente que el acero. Los Señores de la Oscuridad emplean una aleación de kagonita en la manufactura de las armas que emplean sus tropas, y es esta aleación la que da una negra apariencia a las hojas de sus armas.

Portar esta Cota de Malla de Kagonita bajo tu túnica incrementará tu DESTREZA EN EL COMBATE en 3 puntos y tu RESISTENCIA en 1 punto. Ya que es tan ligera, puedes llevarla bajo cualquier armadura metálica o enguatada que poseas.

Haz los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.

Pasa al 188.

64

Te arrojas sobre el jinete Drakkar con la gracia y velocidad de un leopardo cazador. Elige un número al azar de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 3 al número elegido.

Si el total está entre 0 y 3, **pasa al 237**.

Si es 4 o más, **pasa al 149**.

65

Empleando tu habilidad del Kai para adoptar las rudas maneras y el dialecto de los Drakkarim, comunicas tu mensaje al centinela y esperas su respuesta. Estás nervioso por si descubre tu disfraz y procuras que tus manos no se aparten demasiado de tus armas, pero el Caballero de la Muerte no sospecha de tu identidad en ningún momento. Con muestras de cansancio, asiente con la cabeza y desciende las escaleras murmurando para sí, dejándote solo en el tejado con el Zlanbeast.

Pasa al 257.

66

Le asestas el golpe mortal y saltas a la cubierta mientras el Xargath, en una última demostración de fortaleza, consigue liberar su cabeza de las maderas que la aprisionaban. Sus ojos verdes se ponen en blanco y deja escapar un alarido tan fuerte que hace que tengas que taparte los oídos por miedo a quedarte sordo. El grito va creciendo en intensidad hasta que la criatura se desploma de costado y rueda por la cubierta hasta caer con un fuerte estruendo al brumoso mar.

Pasa al 217.

67

Un golpe de refilón en un lado de la cabeza es tu primera noción de la emboscada que te han preparado las criaturas que viste susurrando anteriormente en la cámara. Planeaban tu asesinato, pues creen que eres un servidor de su archirrival, el Señor de la Oscuridad Ghanesh, por el color de tu túnica.

Te tambaleas por el golpe (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA), pero consigues mantener el equilibrio y desenvainas tu arma.

Servidores de Taktaal: Destreza en el Combate 28 Resistencia 28

Si posees la Sommerswerd y quieres desenvainarla, **pasa al 208**.

Si ganas y el combate dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 228**.

Si ganas y el combate dura más de cuatro asaltos, **pasa al 121**.

68

La tripulación enemiga grita y maldice mientras trepa por la escala. El primero de ellos blande su espada con una bravuconería temeraria. Trata de asestarte un golpe en las piernas y te ves obligado a retroceder para evitar perder un pie.

Contramaestre del Acorazado: Destreza en el Combate 20 Resistencia 26

Si estás armado con un arma que no sea un Espadón, una Lanza o una Estaca, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Puedes escapar del combate al comienzo del segundo asalto ascendiendo a la cubierta y cerrando la puerta de golpe: **pasa al 169**.

Si ganas el combate, **pasa al 51**.

69

Tras finalizar su tarea, los ingenieros recogen sus herramientas y bajan desde la plataforma de trabajo que rodea el depósito naranja. Observas pacientemente como abandonan el dique seco antes de trepar por la escalerilla de la plataforma y colocar el Cristal Explosivo debajo del depósito. Activas el dispositivo y te giras para marcharte, teniendo cuidado de no parecer ansioso o con prisa, pero en cuanto llegas al suelo te encuentras con tres guardias Drakkarim acompañados por una figura encapuchada cubierta con una túnica roja. Al divisar su rostro esquelético, se te revuelve el estómago, ya que la criatura no es humana. ¡Estás mirando los fantasmales ojos de un Vordak!

El ser de ultratumba comienza a explorar tu mente con su poder psíquico y grita de terror cuando descubre quién eres realmente. Instantáneamente pasas a la acción desenvainando tu arma y golpeándolos antes de que puedan reaccionar. El Vordak cae con su calavera destrozada y uno de los Drakkarim retrocede apretando desesperadamente su desgarrada garganta. Los dos que quedan han sacado sus armas y ahora te atacan al unísono. Detienes sus ataques con facilidad y, con un amplio movimiento de tu arma, asestas un tajo que acaba con ellos. Con el aparato explosivo a punto de detonar, corres hacia la salida apartando a empujones a todos los que se cruzan en tu camino. Estás a menos de diez metros de las puertas del muelle cuando resuena una campana de alarma y una tropa de Caballeros de la Muerte aparece ante ti.

-*¡Koga!* -gritan, y elevan sus lanzas.

En ese momento hay un destello cegador de luz blanca y de repente todo parece transcurrir a cámara lenta. Ves a los Caballeros de la Muerte caer hacia atrás con sus capas y armaduras de cuero cubiertas de lenguas de fuego. Planchas de acero dobladas, vigas retorcidas y cuerpos de esclavos que gritan vuelan

por los aires detrás de ti como ardientes meteoros, dejando a su paso una estela de chispas. La sacudida y el calor de la explosión te alcanzan por la espalda y te destrozan, sumergiendo tu mente en un negro olvido sin sensaciones. Tu acto de sabotaje ha destruido completamente el monstruoso acorazado y medio puerto de Argazad, pero te ha costado la vida y ha sellado el destino de Magnamund.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

70

Te muerdes el labio y te mantienes totalmente inmóvil cuando el Liganim pasa a poca distancia de tu escondite. Continúa su camino sin detenerse, y, en cuanto te sientes a salvo, respiras aliviado y te alejas rápidamente por el pasadizo.

Pasa al 130.

71

Tan pronto como el último de los buques de guerra enemigos desaparece en la oscuridad, la tripulación prorrumpe en clamorosos vítores. Una vez más han arriesgado sus vidas para burlar el bloqueo, y una vez más viven para contarlo. El capitán pide un informe de daños y se siente aliviado al oír que tanto la nave como la tripulación han sobrevivido a este encuentro con el enemigo con pocas pérdidas.

Antes de abandonar el castillo de proa, recuerda a los vigías que permanezcan alerta. A veces el enemigo coloca una segunda línea de acorazados unas millas náuticas detrás de la primera para atrapar a los que han conseguido saltarse el bloqueo. Te da las buenas noches y, mientras desciende los escalones hacia su

camarote, ordena al primer oficial que te guíe a tus dependencias en la popa.

Si deseas acompañar al primer oficial a tu camarote, **pasa al 339**.

Si deseas darle al capitán el sobre que contiene las nuevas órdenes, **pasa al 142**.

72

Aturdido por el impacto, no consigues sentir o ver a los cuatro soldados Giaks que ahora avanzan sigilosamente hacia ti con los arcos preparados para disparar. El siseo de sus flechas negras te hiela la sangre momentos antes de que las puntas se claven profundamente en tu pecho. El dolor te golpea como una oleada a través de tu cuerpo, pero la agonía pronto se disipa y te sumerges rápidamente en un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu misión encuentran en la cordillera Durncrag su trágico final.

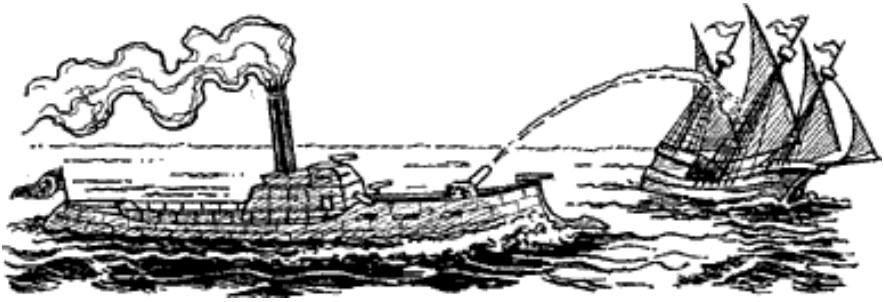
73

Un frío entumecedor recorre todo tu cuerpo, comenzando por el cuello y alcanzando las manos y los pies. Intentas gritar, pero tu paralizada garganta no puede emitir ningún sonido; las piernas se doblan bajo tu peso y te derrumbas sobre la cubierta del pequeño camarote. Has caído presa de la mordedura de un letal Plaak, colocado aquí por un rival Liganim en un intento de asesinar a un viejo adversario.

Tu vida y tu misión encuentran aquí su trágico final.

74

De un artilugio en forma de tubo, montado tras la chimenea del acorazado, sale una llamarada y una bocanada de humo. Instantes después, una bola ardiente se aproxima directa hacia la *Intrépida*, rugiendo más ensordecedoramente que una bandada de Kraans furiosos. Impacta en medio de la nave causando una explosión que envía mil fragmentos llameantes en todas las direcciones. En unos segundos las velas, los mástiles y las jarcias comienzan a arder y una lluvia de cenizas candentes cae tanto sobre los Drakkarim como sobre la tripulación.



Instintivamente te proteges la cabeza cuando una parte de la vela cangreja cae cerca de ti. Trae consigo una maraña de lona ardiente que te cubre de pies a cabeza.

> Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 177**.

Si no posees esa habilidad o no has alcanzado aún ese nivel de adiestramiento del Magnakai, escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

> Si el número que has escogido se encuentra entre 0 y 3, **pasa al 42**.

Si se halla entre 4 y 6, **pasa al 288**.

Si está entre 7 y 9, **pasa al 332**.

75

La Espada del Sol vuela por el aire, pero su pesada hoja la desvía ligeramente y temes errar el lanzamiento. Sin embargo, alcanza al Señor de la Oscuridad en su mano extendida y se la cercena a la altura de la muñeca antes de clavarse en la pared de enfrente. El señor infernal grita de agonía, apretándose contra sí el muñón en un intento de restañar el icor hediondo que mana de la herida. Entonces chilla delirantemente y alza su espada con la mano que le queda. Está gravemente herido, pero cuando se adelanta hacia ti tambaleándose, comprendes que, mientras empuñe su espada negra, es un enemigo temible.

Señor de la Oscuridad Kraagenskûl (herido): Destreza en el Combate 30 Resistencia 29

Este ser es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si sobrevives a los primeros tres asaltos, puedes recuperar la Sommerswerd.

Si ganas el combate, **pasa al 240**.[4]

---

[4]El Boletín n.° 12 del Club de Lobo Solitario hace la siguiente aclaración: «Aunque has desenvainado y usado la Sommerswerd dentro de las Tierras Oscuras, fuiste capaz de emplearla para destruir a Kraagenskûl antes de que pudiera usar el comunicador para informar a Gnaag de tu presencia. El puerto de Argazad se encuentra en la periferia de las Tierras Oscuras, con lo cual, debido a su remota ubicación, al desenvainar la Espada del Sol no alertaste directamente a Gnaag en Helgedad. El combate contra Kraagenskûl se desarrolló conforme a la advertencia de Rimoah (Sección 282); la Sommerswerd lo alertó de tu presencia y reveló tu verdadera identidad».

76

El dique seco está desguarnecido y ningún Drakkar parece prestarte especial atención cuando entras a caballo. Desmontas y atas tu montura a un poste antes de abrirte paso a través de la maraña de planchas y vigas de acero que están esparcidas alrededor de la quilla descubierta del monstruoso acorazado. Un grupo de esclavos están trabajando cerca de la popa, izando hacia su posición un extraño tanque esférico hecho de un brillante metal anaranjado. En cuanto es asegurado, los ingenieros Drakkarim empiezan a acoplarle pesados resortes y gruesos cables de cobre para unirlo a la enorme hélice trasera de la nave.

Cuidadosamente estudias la compleja maquinaria y pronto comprendes que si el tanque anaranjado fuera destruido, o dañado de un modo irreparable, el gran acorazado sería incapaz de propulsarse. Sin embargo, el armazón del tanque parece estar construido de un durísimo metal, y la única manera de destruirlo que se te ocurre es haciendo uso de tu Cristal Explosivo.

Si deseas usar el Cristal Explosivo para destruir el acorazado gigante, **pasa al 69**.

Si prefieres no usarlo, pero quieres, en cambio, buscar otro modo de sabotear el barco, **pasa al 210**.

77

Extraes una Flecha y apuntas al pecho del jefe Drakkar. Este se ríe despectivamente, como si tu Arco no representara más amenaza que el juguete de un niño. Después blande su arma y apunta con ella a tu cuello.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Tutor u otro superior, **pasa al 163**.

Si no posees esa Disciplina o no has alcanzado todavía ese rango, **pasa al 5**.

78

Cuando asestas el mortífero golpe que perfora el corazón de Taktaal, este grita de dolor y se convulsiona y se sacude como una serpiente antes de derrumbarse al borde de la tarima. Un gas negro y nauseabundo emana con un siseo de la herida abierta, y su cuerpo se desvanece rápidamente hasta que todo lo que queda de él es una mancha de un color gris apagado sobre el negro brillante del suelo de acero.

-¡Ghanesh estará orgulloso de ti! -grita una voz llena de malevolencia desde las sombras.

Es una voz que llena tu corazón de temor, ya que reconoces al instante el áspero tono de tu más odiado enemigo: el Señor de la Oscuridad Gnaag, Gran Señor de las Tierras Oscuras.

Pasa al 50.

79

Arrastras al Drakkar muerto detrás de unas piedras y quitas de su cuerpo la armadura. Aunque no son exactamente de tu talla, la cota de cuero, las polainas y el yelmo te dan un aspecto convincente de guerrero Drakkar. Aparte de la armadura (que no necesitas anotar en tu *Carta de Acción*), descubres varios objetos que pueden serte útiles para lo que te espera en adelante:

Espada
Daga
Arco
Carcaj

4 Flechas
30 Kikas (equivalentes a 3 Coronas de Oro)

Si decides guardar cualquiera de estos objetos, recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*.

El caballo del guerrero muerto está cerca piafando nerviosamente. Usando tu innata habilidad del Kai de Afinidad Animal, tienes éxito domándolo y haciéndole obedecer tus órdenes. Lentamente se acerca y te permite subir a la silla de montar. Una vez que estás seguro de que tienes el mando, das un golpecito con tus talones y cabalgas a medio galope a lo largo del sendero hacia Argazad.

Pasa al 200.

80

Las paredes del túnel resplandecen con reflejos rojizos, como si un gran fuego ardiese en algún lugar de sus insondables profundidades. Con el corazón desbocado por el miedo a ser descubierto, miras a tu alrededor fijándote en todos los detalles posibles.

Algo que notas inmediatamente es que todos los Liganim se desplazan con una cojera pronunciada. Te esfuerzas por imitar esta extraña e irregular forma de andar para no despertar sospechas. Nadie parece mostrar ningún interés en ti hasta que llegas a una cámara semicircular al final del túnel. Aquí los pasajeros se dividen y penetran en las numerosas galerías pequeñas excavadas en todas las direcciones bajo la ciudad. Un grupo, sin embargo, permanece en la cámara. Están acurrucados todos juntos y susurran entre ellos mientras te miran de soslayo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Archimaestro, **pasa al 33**.

Si no posees esa Disciplina o aún no has alcanzado ese rango, **pasa al 249**.

81

Ilustración V

Ante ti se presenta un magnífico guerrero, alto y ancho de hombros, vestido de raso púrpura y cota de malla de brillante acero. Clava la mirada en ti con sus ojos verde jade y dice:

-Yo soy el Capataz de Esclavos. Quítate la máscara, Drakkar, y revela tu verdadera identidad.

Tus sentidos del Kai te indican que este hombre dice la verdad: él es el Capataz de Esclavos de Aarnak y ha reconocido las palabras que te identifican como agente de los Ancianos Magos. Pero los muchos años que lleva como sirviente de los Señores de la Oscuridad lo han hecho muy precavido de las intrigas, y hasta que no te quitas el yelmo y ve tus inequívocos rasgos sommerlundeses, no te acepta como tal.

-Mucho tiempo he esperado este momento -dice serenamente-. Sé por qué has venido y te ayudaré en todo lo que pueda.

-Pero ¿por qué? -le replicas, ahora sospechoso de sus verdaderas intenciones-. ¿Por qué vas a traicionar a tus amos? ¿Acaso no te han dado todo el poder que les has pedido?

-¡Sí!, lo han hecho, pero a un gran precio. Desde que empezó la guerra, han demandado que las fundiciones y las canteras de mineral de Aarnak produzcan cada vez más suministros de acero negro. Las cuotas son ahora imposibles y temo que esté cerca el día en que ya no les pueda ser útil. Con el tiempo los Señores de la Oscuridad destruyen todo lo que está bajo su control: ciudades, países, razas, incluso a su propia gente. Los Ancianos Magos me han prometido asilo a cambio de mi ayuda, y eso es lo que haré, pues mi vida depende de tu éxito.

Ante ti se presenta un magnífico guerrero: el Capataz de Esclavos.

Sonríe divertido ante la ironía de la situación. Después te invita a seguirlo a una cámara contigua.

-Ven, debes prepararte para tu viaje a la Ciudad Negra.

Pasa al 154.

82

Tu Flecha alcanza el ojo del Xargath y, para tu asombro, se reduce a astillas al chocar contra su pétrea córnea. Maldiciendo tu mala suerte, echas mano de un arma, ya que la criatura avanza con incesante determinación y abre sus fauces al prepararse para tragarte entero.

Pasa al 344.

83

Tu habilidad del Magnakai y tu experiencia te alertan de la amenaza de una emboscada inminente. El grupo de criaturas que viste antes susurrando entre sí se están deslizando ahora hacia ti a tus espaldas, con una variedad de armas letales. Te giras para enfrentarte a ellas mientras se preparan para atacarte y las coges por sorpresa.

Servidores de Taktaal: Destreza en el Combate 24 Resistencia 28

Debido a la sorpresa y velocidad de tu contraataque, ignora los puntos de RESISTENCIA que pierdas en los dos primeros asaltos.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si ganas el combate, **pasa al 228**.

84

Observas en silencio como baja poco a poco el enorme tubo, debido a la acción de trinquetes y engranajes, hasta que apunta directamente a la línea de flotación de la *Intrépida*. Parece ser una maniobra sin sentido: el barco se hunde a tal velocidad que disparar contra él sería una pérdida de tiempo. De repente comprendes lo que el capitán enemigo planea hacer, y el hecho enciende tu ira.

Pasa al 113.

85

De pie en el corredor hay una figura delgada y pequeña, aparentemente insignificante, vestida con una holgada y sencilla prenda de color esmeralda. Su cara, pálida y enjuta, tiene proporciones humanas, y, si no fuera por su hocico de cerdo y sus ojos acuosos y sin color, podría pasar fácilmente por alguien de tu especie.

-Le saludo humildemente, Cagath -dice en un tono almibarado que te hace estremecer-. Le presento los respetos de Bazdash-Vool, mi digno amo. Le invita a que lo acompañe en la galería, donde ha organizado una función para sus ilustres compañeros de viaje; hará el trayecto menos aburrido. ¿Nos honrará con su presencia, noble Cagath?

Si deseas aceptar la invitación de esta criatura y acompañarla a la galería, **pasa al 184**.

Si decides rechazar la invitación, **pasa al 338**.

86

Después de pasarte dos horas escrutando cada movimiento de los Giaks que están de guardia, estás seguro de que los dos que patrullan el muro siguen la misma rutina sin apenas variación. Cada dos minutos exactamente, su ronda los hace acercarse a la atalaya de la mitad del muro. Luego dan media vuelta y empiezan otra vez su recorrido de patrulla.

Esperas hasta que uno de los centinelas llega al final de las almenas, el punto donde empieza la escarpada pared de la montaña, y cuando se vuelve para dirigirse de nuevo al centro, inicias tus movimientos. Agazapado, echas a correr hasta el pie del muro y empiezas a trepar, contando cada segundo que pasa al mismo tiempo que te esfuerzas por encontrar asideros en la oscuridad.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, suma 2 al número que haya salido. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Primado u otro superior, súmale 3.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 22**.

Si es 7 o más, **pasa al 227**.

87

Cautelosamente escudriñas el abismo con el arma preparada por si otro temible Ictakko surgiera de las profundidades y te atacara. Pero esta vez tu cautela es innecesaria, pues tus sentidos pronto te informan de que lo único que ahora ocupa la oscura y silenciosa fisura es una colonia de murciélagos de las cavernas.

Cruzas fácilmente la grieta de un salto por su punto más estrecho y abandonas la caverna por la galería situada en la pared de enfrente. Aquí las paredes también están incrustadas de bacterias luminosas, lo que hace que tu avance a través de una serie

de salas y cámaras comunicadas entre sí sea rápido. Los restos de equipo minero roto y cubierto de telarañas ensucian muchos de estos lugares, revelándote el propósito de los Señores de la Oscuridad al construir este laberinto de túneles. Tras una hora de exploración, localizas la salida principal de la mina. La oscuridad te da la bienvenida al retornar a la superficie, pero tus sentidos te dicen que has salido en el paso que cruza la cordillera.

Pasa al 137.

88

Gnaag retrocede asustado cuando reconoce el arma que empuñas. Forjada en los ardientes hornos enterrados profundamente en las entrañas de la ciudad, posee un poder capaz de sellar su destino. El Señor de la Oscuridad se retira y tú comienzas el ataque en esta lucha crucial.

Señor de la Oscuridad Gnaag: Destreza en el Combate 50
Resistencia 70

Dentro de los muros de Helgedad, el poder del arma que empuñas se intensifica enormemente. Debido a su aumentado poder, añade 12 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure la pelea. El Señor de la Oscuridad Gnaag es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si ganas el combate, **pasa al 350**.

89

Tus sentidos te avisan de que gran parte de la segunda cubierta, severamente debilitada por el ataque del Xargath, está a punto de derrumbarse bajo el peso de los hombres que luchan sobre

ella. Prevenido por tu habilidad del Magnakai, gritas una orden a los kirlundinos para que se retiren hacia la proa. Te obedecen inmediatamente, deteniéndose solamente para ayudar a los heridos que no pueden moverse, y se apartan del combate con rapidez antes de que los Drakkarim reanuden la ofensiva. Segundos después, las maderas se parten con un crujido ensordecedor y los soldados enemigos desaparecen en las entrañas de la nave gritando y maldiciendo.

Pasa al 334.

90

La mano esquelética de Kraagenskûl recoge la espada un segundo antes de que la tuya toque el suelo. Alzas la vista y tu corazón se hiela de terror cuando la hoja negra silba hacia tu cuello. Con la risa cruel de deleite del malvado Señor de la Oscuridad resonando en tus oídos, tu vida es conducida a un rápido y trágico final.

Tu misión acaba aquí.

91

Te apartas de tu enemigo, que grita y cae por la borda. Entonces, como en respuesta a su lamento, un cuerno chilla ruidosamente. Es el acorazado; ha conseguido, finalmente, alcanzaros y navega a todo vapor junto a la llameante *Intrépida*. Nubes de humo amarillo y acre se mezclan ahora con la humareda negra y aceitosa que sale del infierno en el que se ha convertido la bodega de la nave, aumentando el caos y la confusión. Te subes a la barandilla y esperas a que se disipe un poco la humareda antes de

saltar. De repente la nave da un bandazo que hace que resbales y caigas en el remolino de niebla y humo.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido se halla entre 0 y 4, **pasa al 16**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 194**.

92

El Caballero de la Muerte se gira y baja la lanza cuando te oye aproximarte. Gruñe como un león hambriento y exige saber qué estás haciendo aquí.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, añade 3 al número elegido. Si has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, añade otros 2 puntos.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 189**.

Si es 7 o más, **pasa al 65**.

93

Reconoces la bacteria. Se trata de Gnallia, un beneficioso bacilo aclamado por los curanderos y herbolarios de Durenor. A menudo las pociones de Gnallia se prescriben para prevenir y curar diversas infecciones de la sangre. La bacteria en estado puro es comestible y, a pesar de su mal sabor, rica en proteínas. Aquí hay suficiente para 10 Comidas. Si quieres conservar alguna cantidad de Gnallia, no te olvides de anotarla en tu *Carta de Acción* bajo el epígrafe «Comidas». Cada Comida de Gnallia te restablecerá 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 303.

94

Ilustración VI

Con el corazón latiéndote de expectación, recorres con la mirada las paredes de granito gris de una bóveda subterránea: tu paso por la Puerta de las Sombras te ha devuelto a tu país de origen. Estás en la Cámara del Destierro, una sala situada en lo más profundo de la sede del Gremio de la Estrella de Cristal de Toran. Ante ti, e iluminados por la luz de varios cirios, hay una línea de asientos similares a tronos. Dos hombres, ambos ataviados con túnicas de seda, están sentados en el centro con la cabeza inclinada y las manos juntas en oración silenciosa. El sonido de tus pasos los despierta de su meditación y, cuando levantan la cabeza, reconoces la cara de tu amigo Banedon y la de tu preceptor, Lord Rimoah, el portavoz del Gran Consejo de los Ancianos Magos.

-¡Los dioses sean alabados! -resuella Rimoah, abriendo los ojos con asombro-. *Skarn* ha vuelto. La profecía se ha cumplido.

Lentamente se levantan y se acercan para saludarte; sus movimientos son vacilantes e inseguros, apenas capaces de creer que estás vivo. Serenamente les aseguras que no están soñando, que has sobrevivido a tu destierro en el Plano del Daziarn y has vuelto, más decidido que nunca a vengarte del Señor de la Oscuridad Gnaag.

Ávidamente Rimoah y Banedon escuchan como les cuentas tus experiencias en el Daziarn y, cuando has terminado, te relatan lo que ha ocurrido en Magnamund durante tu ausencia. Aunque te parecía que habías estado poco más de unos días en el Daziarn, más de ocho años han pasado desde que Gnaag te hizo entrar en la Puerta de las Sombras de Torgar.

-Enseguida proclamó tu muerte -dice Banedon, mientras despliega un mapa del norte de Magnamund en el suelo de la cámara-. La noticia fue un duro golpe para todos nosotros.

Lord Rimoah se arrodilla y señala en el mapa la ciudad de Tor-

Cuando los dos hombres levantan la cabeza, reconoces a Banedon y a Lord Rimoah.

gar con la punta de una delgada vara de cristal.

-Después de tu desaparición, mataron a Lord Adamas y los ejércitos aliados fueron expulsados rápidamente de Torgar. Gnaag se declaró invencible y, como consecuencia de su victoria, las derrotas de los Señores de la Oscuridad finalizaron pronto a lo largo de Magnamund central. Una terrible sensación de desesperanza invadió a los aliados y fue explotada de lleno por el malévolo Gnaag. Sus hechiceros, los Nadziranim, crearon unos dispositivos a los que llaman «*Tanoz-tukor*», que permiten a cada uno de los Señores de la Oscuridad sobrevivir en territorios situados fuera de su reino maldito. Anteriormente habían sido incapaces de resistir más allá de las Tierras Oscuras durante mucho tiempo, y, en el transcurso de estas raras y breves incursiones, sus poderes se reducían considerablemente. Ahora pueden comandar personalmente a sus ejércitos en la batalla, y se han mostrado ávidos de ejercer su recién adquirida libertad.

-La guerra contra los Señores de la Oscuridad está casi perdida -continúa Banedon, con los ojos fijos en el mapa, que está cubierto de marcas negras que indican el aterrador número de países que Gnaag ha incorporado a su imperio-. Con la ayuda de nuestros aliados de Durenor, Sommerlund ha resistido hasta ahora los intentos de invasión, pero actualmente nos encontramos aislados de la ayuda de Durenor por el cerco de los navíos de guerra de los Señores de la Oscuridad. Aquí -dice mientras señala el golfo de Helenag- es donde Gnaag ha construido una gran base naval. Se llama Argazad, y es desde ahí desde donde lanza su flota de acorazados para asediar nuestra costa. La armada sommerlundesa no es rival para estos monstruos del mar mecanizados, y sin las tropas, comida y armas que hemos estado recibiendo por el mar desde Durenor, nuestros días están contados.

Lord Rimoah se pone en pie y te mira fijamente a los ojos.

-Tu habilidad, tu valentía y tu solemne promesa de vengar la masacre del Kai son las llaves de nuestra salvación. Sólo tú, Lobo

Solitario, puedes salvarnos ahora. Tú eres nuestra única esperanza en esta hora de oscuridad.

Pasa al 166.

95

Extraes un enorme juego de llaves del cinturón de uno de los guardias muertos y abres la puerta de acero. Tras ella encuentras una vasta cámara llena, hilera tras hilera, de armas temibles. Se trata de la Armería Imperial de Helgedad.

Si posees un Cubo Negro, **pasa al 40**.

Si no posees ese objeto, **pasa al 320**.

96

Chocas contra el suelo y ruedas hacia delante para disminuir el efecto del impacto, pero aun así la fuerza del choque te entumece las piernas y te deja sin aliento. Mientras luchas por ponerte en pie, tu vista se vuelve borrosa.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de Luz y el Círculo de Solaris, añade 3 al número elegido.

Si el total es 4 o menos, **pasa al 72**.

Si es 5 o más, **pasa al 161**.

97

A la primera oportunidad, abandonas la atestada calle y cabalgas a lo largo de un callejón poco transitado. Conduce a un

almacén grande, de tejado plano, común en esta parte de Argazad. Está sin luz y aparentemente vacío.

Al detenerte delante de su puerta de acero, te sobresalta un fuerte chillido y el batir de unas grandes alas. Levantas la vista y distingues a la luz de la luna una forma oscura que cruza el cielo y desciende en picado para posarse en algún lugar detrás del almacén. Intrigado por esta sombría criatura, decides bordear el depósito e investigar.

Pasa al 328.

98

Una fría punzada de miedo atraviesa tu corazón cuando sientes algo húmedo y resbaladizo aterrizar sobre tu cabeza.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado los Círculos de Luz y de Solaris, añade 3 al número elegido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 233**.

Si es 5 o más, **pasa al 205**.

99

Silenciosamente tensas la cuerda del Arco y apuntas a la garganta del Drakkar, al punto donde una estrecha franja de piel desprotegida es visible entre la babera de su yelmo y el borde superior de su peto de cuero endurecido. Una herida en esa zona debería resultar mortal y, sin embargo, no mancharía la armadura que piensas llevar para conseguir entrar en Argazad.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* y súmale cualquier bonificación que tengas por el uso de un Arco.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 336**.

Si es 5 o más, **pasa al 212**.

100

Casi invisibles contra el horizonte de acantilados negros y cielos grises y nublados, dos buques de guerra enemigos están anclados a unos cientos de metros de la costa. Al principio parecen estar desiertos, pero un súbito sonido metálico de campanas de alarma y la aparición de grandes nubes de humo amarillo que salen de sus chimeneas os indican que están tripulados y tienen la intención de daros caza.

-Nuestra única oportunidad es escapar de ellos -dice Davan, entrecerrando los ojos mientras contempla como los buques levan anclas y parten hacia vosotros.

En cuanto da la orden, la tripulación entra en acción y se esfuerza por conseguir hasta el último nudo de velocidad de vuestra castigada nave, pero los vientos están contra vosotros y el enemigo, que no necesita velas para su propulsión, os está dando alcance.

-¡Preparados para rechazar el abordaje! -grita Davan cuando uno de los acorazados llega al costado de vuestro barco.

Apresuradamente los marineros abandonan sus esfuerzos por escapar del enemigo y sacan las armas, prestos a recibir a la unidad de infantes de marina Drakkarim con cotas de cuero que está lista para saltar a bordo en el mismo momento en que los dos barcos choquen. Entonces, con una violenta colisión, el acorazado quiebra el costado de la *Intrépida* y el enemigo os aborda trepando por encima de la barandilla, gritando y aullando como una jauría demoníaca.

Uno de los asaltantes se fija en ti y se adelanta blandiendo ferozmente su negra hoja en un intento de partirte el cráneo en dos. Debido a la velocidad de su ataque, eres incapaz de hacer uso de tu Arco.

Infante de Marina Drakkar: Destreza en el Combate 23 Resistencia 27

Puedes evadir el combate en cualquier momento: **pasa al 7**.

Si ganas el combate, **pasa al 248**.

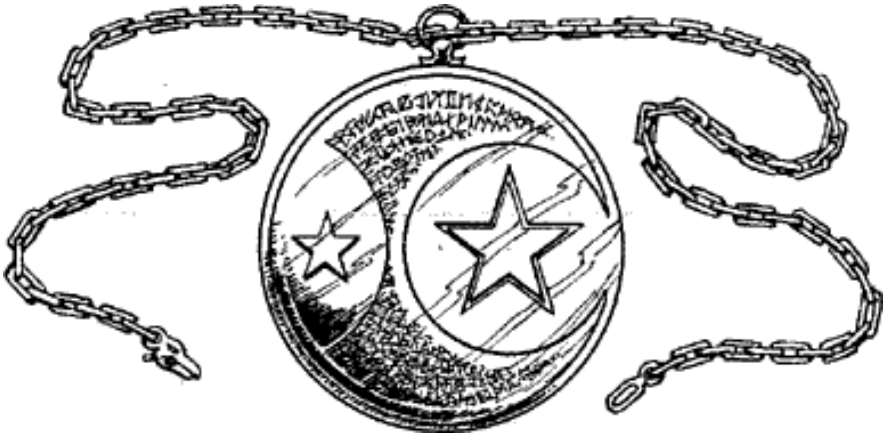
101

Al principio estás atónito ante tu nueva invulnerabilidad, pero entonces recuerdas el Amuleto Dorado que te entregó Banedon antes de que partieses de Toran. Sus poderes mágicos te han salvado de sufrir serias heridas. En silencio das las gracias a tu viejo amigo.

La explosión ha traído el caos a bordo de la *Intrépida*. Los hombres corren aullando por las cubiertas con el pelo y las ropas en llamas, mientras el fuego se expande con rapidez por el barco.

-¡Sálvese quien pueda! -grita Davan-. ¡Abandonad la nave!

Alcanzas la barandilla de cubierta y ves a decenas de hombres, tanto sommerlundeses como Drakkarim, arrojándose por la borda a las frías y oscuras aguas del mar de Kalte con el fin de no perecer en el rugiente holocausto de fuego.



Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación o de Arte de Cazar, **pasa al 4**.

Si no posees ninguna de las dos, **pasa al 224**.

102

Entras en combate con una poderosa criatura espiritual, conjurada por el Señor de la Oscuridad Gnaag desde el Plano de la Oscuridad. Luchas por reprimir tu miedo, ya que la criatura está haciéndose cada vez más fuerte al alimentarse de él.

Segador de Mentes: Destreza en el Combate 30 Resistencia 36

Esta entidad sobrenatural es especialmente susceptible a los ataques psíquicos. Si decides usar el Ataque Psíquico o la Acometida Psíquica durante el combate, dobla las bonificaciones que recibirías normalmente.

Si ganas el combate, **pasa al 306**.

103

Temeroso, pero seguro de que tu habilidad con el Arco pondrá fin a las hostiles intenciones de este apestoso morador de la cueva, esperas, conteniendo el aliento, a que la criatura aparezca.

La punta de un tentáculo delgado y sinuoso surge del abismo y se desliza lentamente a través del suelo hacia tus piernas. Su piel es lisa y oscura como negro terciopelo y se mueve con velocidad alarmante. De repente se detiene, como si presintiera un peligro, y se alza como una serpiente a punto de atacar.

Si quieres disparar al sinuoso tentáculo, **pasa al 276**.

Si prefieres esperar a que el miembro haga el primer movimiento, **pasa al 185**.

104

La criatura aúlla de maliciosa alegría y sus seguidores Liganim se unen al grito infernal con un coro de estridentes risotadas mientras se apresuran a rodearte. Has dado con un sector de Helgedad que es dominio del Señor de la Oscuridad Taktaal, el archirrival de Ghanesh, cuyos colores llevas. Con la idea de masacrarte, comienzan su ataque. No puedes evitar este combate y debes luchar contra ellos como si fueran un solo enemigo.

Servidores de Taktaal: Destreza en el Combate 31 Resistencia 43

Si posees la espada Helshezag y quieres usarla, acuérdate de añadir a tu DESTREZA EN EL COMBATE las bonificaciones correspondientes.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si ganas el combate, **pasa al 164**.

105

La Flecha vuela hacia el blanco y desaparece. Aparentemente ileso, el Xargath mueve su cabeza hacia atrás para tomar impulso y golpearte, con sus imponentes mandíbulas listas para sellar tu destino. La muerte parece inminente, cuando de pronto la criatura se queda inmóvil. Se estremece y sus ojos verdes se mueven descontroladamente en las órbitas. Luego lanza un alarido tan fuerte que te obliga a taparte los oídos por miedo a quedarte sordo. El grito crece en intensidad hasta que, con un enorme estruendo, el Xargath se desploma violentamente de costado sobre las brumosas aguas.

Pasa al 217.

106

Tan pronto como el Xaghash se desploma muerto a tus pies, ves como más de sus odiosos semejantes emergen de las torres a tu alrededor. No hay tiempo para registrar su cuerpo, pues sería una acción suicida. Sin dudarlo, te vuelves y corres para salvar la vida.

Pasa al 48.

107

El pájaro se aproxima a una increíble velocidad, y su negro cuerpo se hace difícil de discernir debido a las oscuras nubes de fondo. Elige un número de la *Tabla de la Suerte* y añade las bonificaciones pertinentes por tu habilidad con el Arco.

Si el total está comprendido entre 0 y 6, **pasa al 245**.

Si es 7 o más, **pasa al 211**.

108

-*¡Okak nenrak!* -gruñe el Giak mientras desenvaina su espada corta.

Tu intento de soborno ha despertado sus sospechas. Cree que has robado el Zlanbeast y tiene la intención de matarte para de ese modo asegurarse un ascenso.

Centinela Giak de Aarnak: Destreza en el Combate 17 Resistencia 20

Si ganas el combate, **pasa al 52**.

109

Te encuentras luchando contra una horda de alados Engendros de la Cripta. No puedes evitar el combate y debes luchar a muerte contra estas repugnantes criaturas.

Aluvión de Engendros de la Cripta: Destreza en el Combate 30 Resistencia 36

Si ganas el combate, **pasa al 255**.

110

Ilustración VII

La cubierta se balancea y vibra, y el zumbido metálico de la maquinaria del acorazado se convierte en un clamor ensordecedor al luchar el buque por soltarse de la popa de la *Intrépida*, que se está hundiendo. Entonces se oye el fuerte sonido de un cuerno de guerra, que indica a los soldados enemigos que deben interrumpir el ataque y regresar a sus navíos. Por todas partes ves a

Decenas de hombres se arrojan por la borda al mar de Kalte.

infantes de marina Drakkarim y tripulantes sommerlundeses envainando sus armas y abriéndose paso apresuradamente hacia la barandilla del barco. Nubes de humo acre y amarillento son arrastradas por el viento a través de las cubiertas y aumentan el caos y la confusión, mientras decenas de hombres se arrojan a las oscuras aguas del mar de Kalte.

-¡Salta! -te grita Davan.

-Pero ¿y el capitán? -preguntas con preocupación.

-Olvida al capitán -te responde, señalando el buque enemigo-. Nadie puede ayudarle ya. El acorazado que embistió contra la popa destrozó su camarote. Nadie podría haber sobrevivido a algo así.

Te subes a la barandilla y esperas a que la humareda se disipe un poco antes de saltar. Pero la *Intrépida* da un violento bandazo, y, antes de que puedas evitarlo, resbalas y caes de cabeza contra el humo amarillo que se arremolina ante ti.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número elegido está comprendido entre 0 y 4, **pasa al 194**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 16**.

111

Te agachas detrás de una roca e inmediatamente empiezas a arrastrarte hacia otra enorme peña. Los resbaladizos guijarros te ayudan en tu avance, pero el sonido de las pisadas enemigas es cada vez más fuerte y empiezas a temer que te atrapen antes de que puedas escabullirte.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Añade 1 al número elegido por cada Disciplina del Magnakai que poseas aparte de las tres iniciales (por ejemplo, si posees cinco Disciplinas, añade 2 al número escogido).

Si el total está comprendido entre 0 y 7, **pasa al 8**.

Si es 8 o más, **pasa al 279**.

112

La criatura acepta pronto que tú eres su nuevo amo y obedece tus órdenes. Baja la cabeza y te permite subir a su lomo, donde te acomodas en una confortable silla de montar, de respaldo alto y lujosamente acolchada. Un tirón de las riendas, que están incrustadas de gemas, y el Zlanbeast remonta el vuelo y asciende a una velocidad vertiginosa hacia el cielo nocturno. Al sobrevolar la flota de acorazados, diriges la bestia hacia el oeste y rezas para que el viaje que acabas de iniciar concluya sin ningún percance en Aarnak.

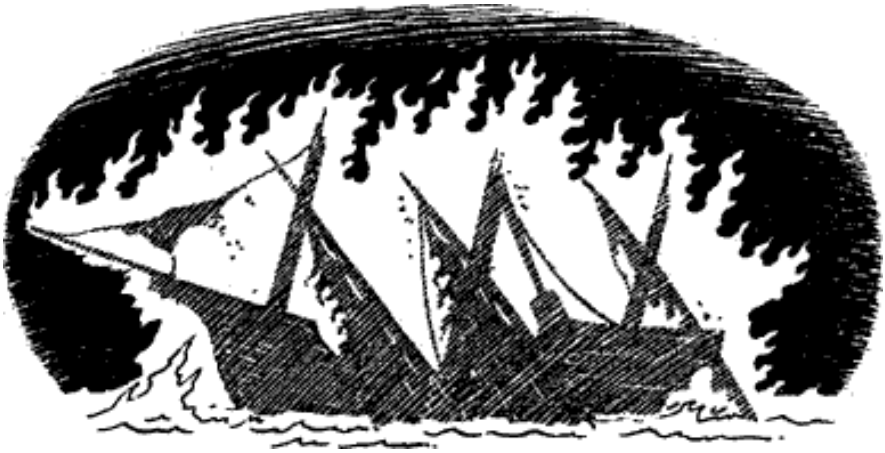
Pasa al 36.

113

Davan y lo que queda de su tripulación están aferrándose, presos de la desesperación, a los pecios que rodean su moribunda nave. Muchos están heridos, y sus dolorosas lamentaciones pidiendo ayuda se oyen claramente desde el acorazado Drakkarim. El capitán enemigo los mira entornando los ojos y una malvada sonrisa de desprecio se extiende lentamente por su rostro brutal cuando alcanza el mecanismo que lanzará un proyectil de fuego contra ellos.

Si tienes un Arco y deseas disparar al capitán para impedirle asesinar a tus compatriotas, **pasa al 131**.

Si no tienes un Arco o no deseas disparar al capitán, **pasa al 239**.



114

Sientes como la criatura se debilita cuando tu barrera psíquica impide que tu miedo fluya, pues es lo que necesita para conservar su fuerza. Frustrada, emite un aullido fantasmal y se arroja a tu garganta.

Segador de Mentes: Destreza en el Combate 24 Resistencia 32

Esta criatura sobrenatural es especialmente susceptible a los ataques psíquicos. Si decides usar el Ataque Psíquico o la Acometida Psíquica durante el combate, dobla las bonificaciones que recibirías normalmente.

Si ganas el combate, **pasa al 306**.

115

Los vigías sienten una curiosidad natural por el único pasajero de su nave, sobre todo al ver que viniste en compañía del Maestro

del Gremio Banedon, el mago más respetado en Sommerlund. Te interrogan con gran interés sobre tu misión a Durenor, pero cuando insistes en que has jurado guardarla en secreto, dejan de hablar del tema, al menos contigo.

Te enteras de que provienen de las islas Kirlundin, un feudo afamado por sus valientes e intrépidos marineros, cuyas naves han protegido las costas de Sommerlund por más de mil años. Te quedas profundamente consternado al saber que, durante tu destierro en el Daziarn, los Señores de la Oscuridad destruyeron la flota de las Kirlundin y arrasaron las fecundas islas.

-Pronto liberaremos nuestras islas de ese perro vil de Gnaag -gruñe un enfadado marinero.

Los otros se hacen eco de ese sentimiento, pero, a pesar de sus bravatas, percibes su temor de que quizá no vivan para ver sus islas libres de nuevo.

Un perturbador silencio os envuelve y decides que sería aconsejable descansar un poco antes de que llegue el alba. Uno de los oficiales de la nave se ofrece a llevarte a tu camarote, y aceptas su ayuda agradecido.

Pasa al 24.

116

El pasadizo desciende varios cientos de metros antes de nivelarse y tornarse más amplio. Unas gemas con forma de escarabajo, incrustadas en las paredes, irradian un titilante resplandor blanco que baña esta sección del túnel. Estás avanzando por el pasadizo cuando observas a media distancia a una figura que viene cojeando hacia ti. Reconoces en ella a un Liganim, encapuchado y vestido con una túnica gris plateado idéntica a la que llevas puesta.

Si quieres tratar de esconderte de esta criatura, **pasa al 46**.

Si prefieres ignorarla y continuar por el túnel, **pasa al 160**.

117

La cara occidental de las montañas Durncrag es una escarpada pared de granito cuyo pico, conocido como monte *Lajakodak*, se eleva a más de mil ochocientos metros. Intentar escalar esta pared, especialmente de noche y con tu reducido equipo, es una tarea tan formidable como peligrosa. Durante varias horas escrutas las pedregosas cuestas con la esperanza de encontrar un camino antiguo o abandonado, pero sin éxito. Estás a punto de abandonar toda esperanza de encontrar otra ruta, y de regresar al puesto Giak, cuando por casualidad ves los restos de un sendero que serpentea hacia una abertura en lo alto de la pared de piedra.

Si tienes la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Archimaestro, **pasa al 34**.

Si no posees esa habilidad o aún no has llegado a ese nivel de entrenamiento del Magnakai, puedes subir por la senda e investigar la abertura: **pasa al 143**.

O puedes volver al fortín Giak e intentar escalar el muro: **pasa al 86**.

118

-*¡Kordak Duganok! ¡Jatnar!* -chilla el conductor Giak, agitando frenéticamente el látigo en tu dirección-. *¡Ok zee dik zek kog lajakim!*

Su aguda visión te ha descubierto entre las rocas. Al momento los jinetes Drakkarim reaccionan a su aviso. Espolean sus monturas al galope y se acercan con un enorme estruendo. Antes de que puedas intentar escapar, te rodean, desmontan y se acercan con las espadas desenvainadas.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 231**.

Si no tienes un Arco o no deseas usarlo, **pasa al 45**.

119

Un gesto de horror cubre el semblante del Drakkar al verte alzar el Arco y disparar una Flecha a su cabeza. La saeta le atraviesa la frente, y la fuerza del impacto le eleva de la cubierta y le hace caer de espaldas. Justo en ese momento, los primeros soldados emergen por la barandilla. Por un instante vacilan cuando ven a su oficial muerto, pero pronto su conmoción se torna ira.

-*¡Shez dok tot!* -gritan, y con gran estruendo se lanzan hacia ti, con el deseo de matarte reflejado en sus crueles ojos.

Si quieres evitar el ataque, **pasa al 274**.

Si prefieres permanecer firme y recibir su ataque, **pasa al 347**.

120

Los enemigos más destacados alcanzan el final del callejón y giran hacia el sur siguiendo tus huellas en el cieno. Uno de ellos, un Liganim armado con un arco de acero, extrae de su carcaj una flecha de extraña forma y te apunta a la espalda justo cuando desapareces velozmente entre el humo que cubre la calle. Oyes el inconfundible siseo de una flecha volando e instintivamente te

arrojas al suelo. Al caer boca abajo en el sucio suelo de la calle, sientes un frío atroz cuando la saeta se clava en tu hombro.

Te ha alcanzado una Zejar-dulaga, una flecha mágica impregnada con un veneno letal. Intentas incorporarte, pero las piernas no son capaces de soportar tu peso y tu visión se enturbia por momentos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, **pasa al 13**.

Si no posees esa Disciplina o aún no has alcanzado ese rango, **pasa al 38**.

121

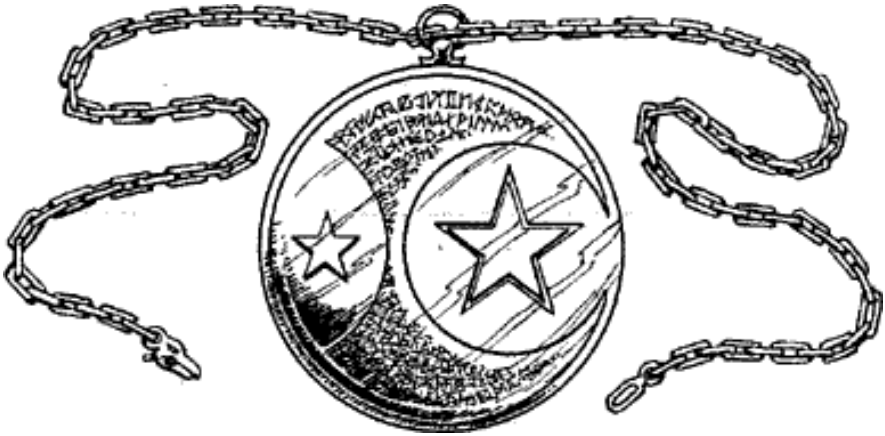
Uno del grupo se las arregla para evitar la lluvia de golpes letales que cae sobre sus compañeros. Grita de terror, con su mente trastornada por el miedo a la muerte. Araña tu pecho como un animal salvaje intentando escapar y por casualidad arranca el Amuleto Dorado de la cadena que rodea tu cuello. Antes de que puedas detenerlo, se escapa por el túnel con el amuleto asido firmemente en sus ensangrentadas garras.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración y has alcanzado el rango de Archimaestro, **pasa al 220**.

Si no posees esa Disciplina o aún no has alcanzado ese rango, **pasa al 331**.

122

Tratas de desviar la flecha, pero pasa por encima de tu brazo extendido y se clava profundamente en tu cráneo. Durante una fracción de segundo, no sientes nada, pero después un estallido



de dolor traspasa tu cabeza y un torbellino de colores borra tu visión mientras te sumes rápidamente en el olvido eterno de la muerte.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

123

Gracias a tu fuerza y a tu habilidad del Kai, atraviesas el hueco y llegas sano y salvo de vuelta al inicio de la senda. Con rapidez regresas sobre tus huellas al puesto avanzado Giak, donde te escondes para concentrarte en encontrar una forma de atravesarlo.

Pasa al 86.

124

Inmediatamente te das cuenta de que has tropezado con una zona de la ciudad que es dominio del Señor de la Oscuridad Taktaal y de sus servidores. Escrutas detenidamente las sombras y

las ventanas y adviertes varios pares de ojos vigilantes que te escudriñan con puro odio en sus miradas. Lentamente retrocedes para salir de la plaza, pero no has dado ni una docena de pasos cuando una fila de criaturas comienza a surgir de una entrada a tu derecha. Gruñen amenazadoras y sus feroces ojos se iluminan con la sed de sangre.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, añade 4 al número elegido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 342**.

Si es 5 o más, **pasa al 48**.

125

Despacio, como despertando de un sueño, recuperas la conciencia. A través de tus ojos medio abiertos miras al cielo, que se está oscureciendo, y sientes como las olas frías del mar de Kalte te lamen los pies. Cada centímetro de tu cuerpo te duele profundamente, como si tu piel fuera un inmenso cardenal, pero enseguida te das cuenta de que tu cuerpo está intacto y de que, milagrosamente, no has sufrido ninguna herida grave.

Has estado yaciendo en un pedazo cóncavo de los restos de la proa del acorazado. En el horizonte ahora sólo queda un barco, el acorazado que atacó primero a la *Intrépida*. Se dibuja su silueta contra una pared de llamas aceitosas que marca el lugar donde su nave gemela explotó. La marea te ha alejado de la carnicería, y, cuando vuelves rígidamente la cabeza, ves que la orilla está a menos de cien metros de distancia.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 296**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 327**.

126

El sargento fija la mirada en las monedas de oro y, sin alzar la cabeza, grita secamente una orden a sus soldados:

-*¡Jeg tok! ¡Tok narg gaz dik!*

Como una manada de toros furiosos, los Caballeros de la Muerte se apresuran hacia ti y te rodean, con sus lanzas preparadas para atravesarte si muestras cualquier intento de resistirte.

Maldiciendo vilmente, el sargento te arrastra fuera de la silla de montar y te arranca la máscara de batalla que llevas en el rostro. Aparecen más guardias, la mayoría armados con arcos que te apuntan mientras el sargento te despoja de las armas y del equipo. Después, tras atarte las manos, te hacen marchar a su cuartel, donde eres encerrado en una celda vacía de paredes de acero. En la soledad del calabozo, sólo puedes pensar en el destino que te espera.

Pasa al 250.

127

Usando tu habilidad del Magnakai, aumentas tu visión y examinas los edificios allá abajo. Ves un laberinto de calles repletas de basura, viviendas herrumbrosas y miserables chozas de esclavos. Todas sufren los efectos de la atmósfera corrosiva, exceptuando un edificio que se sitúa cerca del centro de la ciudad. Es una torre, alta y enhiesta, con su superficie libre de cualquier señal de ruina.

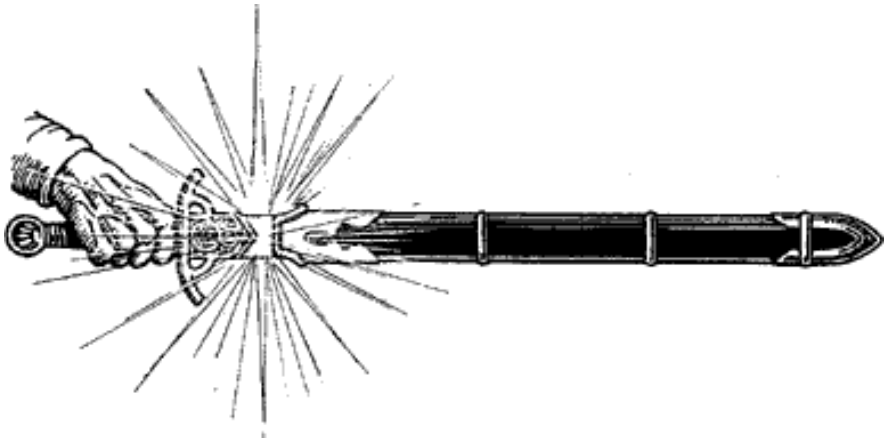
Seguro de haber encontrado la residencia del Capataz de Esclavos, diriges el Zlanbeast para que se pose cerca. Un Giak, con

la boca abierta de asombro ante tu llegada, guarda la entrada de la torre. Cuando te acercas, hace una reverencia y se aparta a un lado para permitirte entrar en la oscura planta baja.

Pasa al 346.

128

Extraes la Espada del Sol de su vaina de korlinium e instantáneamente la hoja es acariciada por frías llamas doradas. El jefe Drakkar se queda paralizado, con los ojos abiertos como platos mientras observa con asombro la mágica Sommerswerd.



-*¡Naog!* -susurra incrédulo-. *¡Gadajok-shezag! ¡Aki-amaz! ¡Okak naog gaj!*

El Drakkar vacila y comienza a retirarse hacia la barandilla. En ese momento los primeros soldados se encaraman a la cubierta. Temeroso de las posibles consecuencias que acarrearía el hecho de ser visto como un cobarde, lanza un grito de guerra y les ordena atacar.

-*¡Shez dok tot!* -gritan, y con gran estruendo cargan contra ti reflejando en sus crueles e inhumanos ojos el deseo de matarte.

Si quieres evadir su ataque, **pasa al 274**.

Si prefieres permanecer firme y recibir el ataque, **pasa al 39**.

129

Ilustración VIII

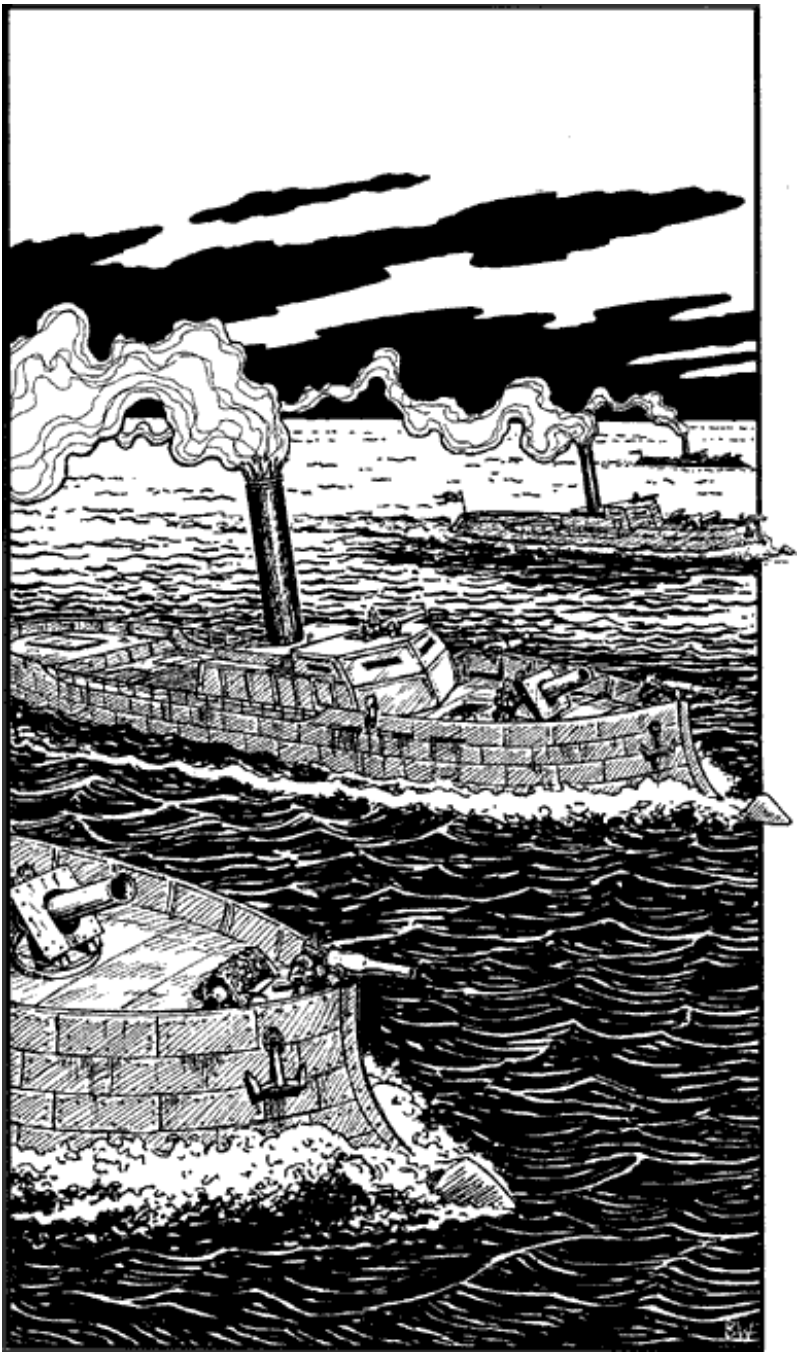
Guiado por tus instrucciones, el Capitán Borse le ordena a su timonel que vire «todo a babor», una maniobra que permitirá a la *Intrépida* evitar la línea enemiga. Rápidamente la nave cambia el rumbo. Observas como los acorazados de las Tierras Oscuras se hacen más grandes con cada minuto que pasa y adviertes la impresionante cantidad de armas a bordo de las cubiertas de acero. Unas chimeneas grandes y negras, que emiten unas asfixiantes nubes de humo sulfuroso, destacan en el centro de cada navío. Al aproximarse la *Intrépida* al último acorazado de la línea, las ráfagas de humo acre sobrevuelan el mar y envuelven a los miembros de la tripulación, los cuales comienzan a toser violentamente y tener náuseas. El sonido de las toses alerta a los vigías enemigos, que inmediatamente dan la alarma.

De repente, un destello de luz blanquiazulada ilumina la popa del acorazado y un proyectil ardiente describe un arco a través del cielo, directo hacia la *Intrépida*.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido se encuentra entre 0 y 6, **pasa al 20**.

Si está entre 7 y 9, **pasa al 180**.



Los acorazados de las Tierras Oscuras avanzan hacia la Intrépida.

130

Sigues el pasadizo durante casi una hora hasta que sucede algo que eleva tu decaído estado de ánimo. En la confluencia con otros dos túneles, te llama la atención un gran emblema que ha sido cincelado cuidadosamente en la pared de granito. Es un relieve del cráneo de una serpiente con dos ojos de mosca, rodeado por un círculo de fuego. Enseguida reconoces esta talla: es el emblema personal del Señor de la Oscuridad Gnaag. Estudias la señal: debe de marcar el inicio de un túnel que lleva al Sector Imperial de la ciudad.

Con tu pulso acelerándose, avanzas a lo largo de un túnel iluminado por antorchas. No has ido muy lejos cuando ves que acaba en una gran puerta de acero, custodiada por dos criaturas monstruosas vestidas con pesadas armaduras de placas. Una puerta más pequeña aparece a tu izquierda, y, al aproximarte a ella, extiendes la mano y giras la manilla. La puerta está cerrada con llave.

Si posees una Llave Negra, **pasa al 278**.

Si no posees ese Objeto de la Mochila, **pasa al 29**.

131

El capitán arquea la espalda y grita agónicamente cuando la Flecha se clava profundamente en su columna vertebral. Inmediatamente los otros dos artilleros Drakkarim se apresuran a ayudarlo, pero en cuanto comprenden que está muerto, se dan la vuelta para enfrentarse a ti.

Si tienes dos Flechas por lo menos y deseas imponer silencio en estos Drakkarim, **pasa al 259**.

Si prefieres desenvainar un arma y atacarlos antes de que puedan alertar a sus compañeros de a bordo, **pasa al 292**.

132

Conteniendo el aliento, desenvainas tu arma y te agazapas contra la pared del acantilado. Planeas coger por sorpresa a los Giaks que se aproximan, abrirte paso a golpes entre ellos hacia la cumbre y escapar antes de que tus perseguidores puedan atraparte. Se trata de una audaz maniobra, pero no tienes en cuenta la cruel astucia ni la aguda visión nocturna del comandante Giak. Desde su posición en lo alto del acantilado, observa tus movimientos.

-*¡Koga!* -grita, y los dos equipos de búsqueda se detienen-. *¡Dulaga zaj!*

De repente oyes un sonido como el de un torrente de agua, y un terrible dolor te desgarra el pecho cuando eres atravesado por una lluvia de flechas negras, lanzadas por arqueros Giaks desde el borde del acantilado. Una terrible sensación de entumecimiento recorre todo tu cuerpo y hace que te cueste respirar. Aunque luchas por permanecer en pie, ya no eres capaz de sentir las piernas. La rigidez se apodera de ti, caes desde el sendero y te precipitas hacia tu muerte en las rocas de la playa.

Tu vida y tu misión acaban en la costa de las Tierras Oscuras.

133

Tu mano se cierra alrededor de la empuñadura de la negra espada unos instantes antes de que los dedos, acabados en garras, de Kraagenskûl arañen el suelo donde se encontraba. Elevas la hoja y sientes como una oleada de frío poder recorre tu brazo.

Traspasa tu cerebro instándote a atacar al acurrucado Señor de la Oscuridad y acabar con él sin piedad. Este nuevo deseo de regodearte en la muerte de un enemigo te arrastra hacia una temible furia. Recurres desesperadamente a tu fuerza interior para no sucumbir a este impulso bárbaro, y poder controlarlo, mientras te preparas para enfrentarte al Señor de la Oscuridad Kraagenskûl.

Señor de la Oscuridad Kraagenskûl (sin Helshezag): Destreza en el Combate 35 Resistencia 38

Este ser sobrenatural es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Debido al poder de Helshezag, el arma que ahora esgrimes, añade 7 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si ganas el combate, **pasa al 240**.

134

Una vez más el foso se despeja y los espectadores se disponen a disfrutar de otro cruel combate cuerpo a cuerpo. Los próximos dos combatientes están listos para entrar en el cuadrilátero y, ante lo que pasó previamente, han decidido ignorar el gong y atacarse en cuanto las puertas de sus celdas se abran.

Están a punto de comenzar las apuestas cuando un fuerte sonido intermitente de silbato interrumpe el espectáculo: es la señal de que Helgedad ha sido avistada por el vigía. Parte de la muchedumbre se levanta de sus asientos para ver la Ciudad Negra a través de las diminutas portillas que se alinean en las paredes de la galería. Con el corazón latiendo con fuerza al pensar que vas a ver la fortaleza más infame de las Tierras Oscuras por primera vez, abandonas el hoyo y te unes a los demás.

Pasa al 326.

135

Mientras luchas por conservar el equilibrio, la bestia se abalanza hacia ti. Inclina su cabeza de lado a lado, y sólo alcanzas a ver el blanco fugazmente. Guiado únicamente por tu instinto, tensas el Arco y disparas.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte* y añade a ese número las bonificaciones por habilidad con el Arco a las que tengas derecho.

Si el total está comprendido entre 0 y 8, **pasa al 313**.

Si es 9 o más, **pasa al 105**.

136

Gracias a tu habilidad del Magnakai, tienes la capacidad de neutralizar el veneno letal que corre por tus venas. Tus poderes curativos lo eliminan rápidamente, pero a costa de 4 puntos de RESISTENCIA. Te arrancas la odiosa criatura de la cabeza y la arrojas al suelo, pero tan pronto como toca la cubierta de acero, salta de nuevo hacia tu cara y te ves obligado a defenderte.

Plaak: Destreza en el Combate 30 Resistencia 10

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica. Debido a la rapidez de su ataque, no puedes sacar un arma y debes luchar desarmado el primer asalto del combate, a menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar.

Si ganas el combate, **pasa al 218**.

137

Guiado por la luz de las estrellas, viajas hacia el oeste a través del paso de montaña hasta que la necesidad de descanso y el

hambre te obligan a detenerte. Una exploración breve te revela una hendidura poco profunda en la pared de la montaña que ofrece un refugio seguro para pasar la noche, y allí decides dormir unas horas antes de continuar hacia Argazad. Debes tomar una Comida ahora o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 165.

138

El fragmento de cristal emite un tintineante sonido de campanillas, y el guardia se aparta para permitirte entrar en la Torre de los Condenados. Señala una columna de resplandeciente luz azul, que proviene de la oscuridad de arriba, y te dice que camines hacia sus trémulos rayos. Dudas, y él se ríe burlonamente ante tu indecisión.

-Sigue, camina hacia ellos. Es más rápido que subir los escalones.

Tus sentidos del Kai te dicen que la columna es un haz de gravedad parcial, un dispositivo de transporte que te llevará lentamente hacia la cúspide de la torre.

Te adentras en la luz y sientes como asciendes. Minutos después, la sensación se detiene y sales del haz a una gran cámara abovedada. Las paredes y el suelo, pulidos, brillan como si fuesen la superficie espejada de un lago negro, y por todas partes flota como una bruma espesa el aura del mal, que te asfixia y amenaza sofocarte. Tu corazón late ruidosamente al acercarte a una tarima situada en el centro de la cámara, sobre la que descansa una máquina que coincide con la descripción del Transfusor que Lord Rimoah te dio antes de que partieses de Toran. Intentas abrir tu Mochila, pero antes de que puedas alzar la túnica y quitártela, la cámara se inunda con un rugiente gruñido.

-¿Qué haces aquí, alimaña de Ghanesh?

Es la voz del Señor de la Oscuridad Taktaal. Desde las sombras de una entrada en forma de arco, se desliza hacia la tarima, y su cabeza, lisa y blanca como el hielo, se balancea sobre un cuerpo de serpiente, cubierto de pelo y plagado de enfermedades. Se te revuelve el estómago cuando ves que en su rostro se hincha un hocico. Luego se abre y deja al descubierto una fila de colmillos afilados como cuchillas. Aparentemente eres un humilde seguidor de su rival más odiado, el Señor de la Oscuridad Ghanesh, y sabes que si quieres sobrevivir, debes contestar a su cuestión convincentemente.

Si deseas decirle que quieres desertar del servicio de Ghanesh y servirlo a él en su lugar, **pasa al 261**.

Si deseas decirle que tienes información confidencial que podría destruir a Ghanesh, **pasa al 168**.

139

El Caballero de la Muerte se pone rígido y cae muerto a tus pies, con su negra armadura y su malvado corazón abiertos por la fuerza de tu golpe mortal. Registras su cuerpo con rapidez y encuentras los siguientes objetos:

Lanza
Daga
Hacha
Tabaquera
Botella de Vino
Pipa
60 Kikas (equivalentes a 6 Coronas de Oro)
Llave de Hierro
Alimentos suficientes para 1 Comida

Si quieres conservar algunos de estos objetos, haz los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.

Para continuar, **pasa al 257**.

140

Más allá de la puerta se extiende un corredor que lleva a un estrecho vestíbulo de piedra. Su techo, plano y sin bóveda, está sustentado por gruesas columnas que se alinean en filas paralelas a las paredes. Entre las columnas hay puertas lisas de acero, la más grande de las cuales está guardada por Caballeros de la Muerte. Desde la seguridad de las sombras, observas como la gran puerta se abre y un hombre, envuelto en una amplísima túnica de color escarlata, sale al pasillo. Habla largamente con los dos guardias, los cuales parten a toda prisa cuando ha terminado, como ejecutando una orden importante. Más allá de la gran puerta puedes ver una serie de escalones que ascienden en la oscuridad. El hombre de rojo mira como los Caballeros de la Muerte se marchan. Luego se vuelve y asciende por las escaleras apresuradamente, dejando la gran puerta de acero entreabierta.

Esperando que esta escalera conduzca al tejado, cruzas el corredor y sigues al hombre de la túnica, con cuidado de no ser visto conforme vas siguiendo su rastro silenciosamente. Tus habilidades del Kai te mantienen oculto y te permiten acceder a la cámara que ocupa el piso superior de este edificio. Allí te escondes detrás de una de las muchas estatuas que rodean la sala y eres testigo de una escena que te hiela la sangre en las venas.

Pasa al 216.

141

Tu dominio del poder mental te permite proteger tu mente de la sonda psíquica que emana del dispositivo con forma de caja que el guardia está usando para verificar tu identidad. Debido a tu eficaz Pantalla Psíquica, es incapaz de descubrir en ti ningún signo psíquico hostil. Convencido de que es seguro permitirte pasar, le ordena a su compañero abrir la puerta de acero y dejarte entrar en los niveles subterráneos del Sector Imperial.

Tras la puerta hay una inmensa sala repleta, fila tras fila, de armas temibles. Es la Armería Imperial de Helgedad.

Si posees un Cubo Negro, **pasa al 40**.

Si no posees ese objeto, **pasa al 320**.

142

-¿Qué es lo que tenemos aquí? -musita el capitán cautelosamente cuando acepta tu sobre.

-El Maestro del Gremio Banedon me dijo que te entregara esto en cuanto consiguiésemos burlar el bloqueo -contestas-. Contiene detalles secretos sobre nuestro viaje a Durenor.

-Estoy seguro de que esta carta puede esperar a mañana -dice, guardándose el sobre en el bolsillo de su chaqueta, decorada con ribetes dorados-. Será mejor que duermas un poco. Podríamos tener tiempo tempestuoso para el amanecer.

Insistes en que lea la carta sin dilación, pero rechaza tu demanda con un golpecito de su mano callosa.

-Puede esperar. Por unas horas no pasará nada -dice bruscamente, y desciende por las escaleras antes de que puedas defender tu postura.

Si deseas acompañar al primer oficial a tu camarote, **pasa al 24**.

Si decides quedarte en el castillo de proa con los vigías, **pasa al 115**.

143

Durante las horas de luz, el camino es empinado y traicionero, pero en la fría oscuridad, iluminada por el brillo de las estrellas, lo es todavía más. Pedazos de roca se desmoronan bajo tus pies y en muchos tramos el sendero simplemente desaparece. Sólo puedes avanzar cruzando de forma lenta y dolorosa las escarpadas pendientes, usando los dedos y lo poco que queda de la cornisa. Finalmente, alcanzas la oscura abertura y entras con cierto temor. Un túnel liso de forma semicircular desciende a través de la roca. El camino está débilmente iluminado por una espeluznante luz ocre, despedida por grupos de bacterias que parecen prosperar en la humedad de las paredes de la galería.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 93**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 303**.

144

Llaman de nuevo. Esta vez de forma más insistente. Pero al no abrir la puerta, tu indeseado visitante no vuelve a llamar. Cansado y hambriento, debes tomar una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA antes de acomodarte para dormir. Te despiertas con el sonido de un fuerte clic, apenas audible por encima del constante estrépito de la maquinaria del Lajakeka: la puerta de tu camarote se acaba de cerrar. Rápidamente te levantas y corres hacia la puerta esperando captar aunque sólo sea una fugaz imagen de quién, o qué, accedió a tu camarote mientras dormías.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, **pasa al 273**.

Si no posees esa Disciplina o aún no has alcanzado ese rango, **pasa al 98**.

145

Al momento reconoces el acre aroma de las hojas de Adgana. Se trata de un poderoso narcótico que aumenta la fuerza y agudiza los reflejos, con lo que incrementa las capacidades combativas si se consume inmediatamente antes de una pelea. Aquí hay bastante Adgana para una dosis, que es suficiente para aumentar tu DESTREZA EN EL COMBATE en 6 puntos durante un combate.

Pero ¡cuidado! La mayoría de los guerreros evita tomar Adgana y su consumo está proscrito en gran parte de Magnamund debido a que es un narcótico altamente adictivo. Si decides guardar la Dosis de Adgana y tomarla justo antes de un combate, hay una posibilidad de que te vuelvas adicto. En cuanto el combate finalice, debes elegir al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si el número elegido es 0 ó 1, te has vuelto adicto y debes restar de tu puntuación de RESISTENCIA 4 puntos de forma inmediata.[5] Si consumiste Adgana en alguna aventura anterior de *Lobo Solitario*, los riesgos de volverte adicto se doblan (esto es, te vuelves adicto con cualquier número de 0 a 3) y los efectos del narcótico al ser ingerido una segunda vez, o en ocasiones posteriores, se reducen a la mitad (suma sólo 3 puntos a tu DESTREZA EN EL

5Esta pérdida de RESISTENCIA es permanente (cf. *Muerte en el castillo*, Sección 129).

COMBATE). Si quieres guardar esta Dosis de Adgana, anota sus efectos y consecuencias en el margen de tu *Carta de Acción*.

Seguro de que no has pasado por alto otros objetos que puedan ayudarte en tu arriesgada misión, decides que es el momento de marcharte.

Pasa al 274.

146

Poco después de que el alba haya aclarado el horizonte por el este, el guerrero Drakkar aparece montando su corcel pausadamente a lo largo del sendero que va a Argazad. Cuando se acerca, te preparas para lanzar la emboscada.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, **pasa al 99**.

Si no tienes un Arco o no deseas usarlo, salta sobre el Drakkar en cuanto pase lo suficientemente cerca: **pasa al 64**.

147

Los dos vassagonios desenvainan sus espadas, de hoja estrecha como la de un estoque, y se dirigen hacia ti, ocultando su alivio por no ser más el blanco de la ira de Kraagenskûl. El Señor de la Oscuridad les ordena que se detengan y te exige que entres en el círculo de pilares ardientes y expliques tu intrusión. Percibes que no ha descubierto tu verdadera identidad, que sus habilidades psíquicas son solamente destructivas y que, de momento, tu disfraz de Drakkar lo está engañando.

-Vengo del ejército victorioso del Señor de la Oscuridad Xog, conquistador de Cloeasia, para transmitirle una información vital, oh, Gran Señor de la Oscuridad -dices servilmente.

Hablas mitad en vassagonio y mitad en giak para mantener tu engaño.

-Hay un traidor en su corte. Ha intentado comunicarse con el enemigo, para advertirle de lo que está construyéndose en Argazad. Yo sé quién es y tengo pruebas de su traición.

-¡Habla! -te ordena Kraagenskûl-. ¡Habla o muere!

-Hablaré, oh, Invencible Señor de la Muerte y de la Ruina, pero pido su confianza. ¿No podemos hablar en privado?

Lanzas una mirada acusadora a los dos vassagonios, y estos te la devuelven con miedo y odio ardiendo en sus ojos.

-¡Dejadnos! -gruñe Kraagenskûl, apuntando a las escaleras con su negra hoja-, pero no os vayáis más allá del vestíbulo y no nos perturbéis hasta que os requiera.

A regañadientes, los vassagonios se marchan, con la cabeza inclinada en señal de reverencia, pero con los ojos todavía clavados asesinamente en ti.

Pasa al 286.

148

El oficial Drakkar se tambalea y cae llevándose las manos a las heridas y maldiciéndote con su último aliento. Pero tan pronto como su cuerpo yace sobre la tablazón de cubierta, sus soldados vienen corriendo hacia ti y te rodean.

-*¡Shez dok tot!* -gritan, aullando de furia como salvajes, con los dientes descubiertos y los rostros contraídos por la ira.

Infantes de Marina Drakkarim: Destreza en el Combate 29
Resistencia 40

Si ganas el combate, **pasa al 28**.

149

Cuando caes sobre el Drakkar, le haces una llave de cabeza y lo derribas de su montura. La fuerza de tu ataque le retuerce el cuello y oyes un crujido seco justo un momento antes de que los dos caigáis a tierra. Rápidamente te recuperas de la caída, sacas tu arma y saltas sobre el guerrero, que está tendido boca abajo, antes de que pueda incorporarse. Pero enseguida descubres que ya no es ninguna amenaza: tu ataque le rompió el cuello y ya estaba muerto antes de que su cuerpo impactase contra el suelo.

Pasa al 79.

150

A unos trescientos metros de profundidad, en el corazón del abismo, una alfombra hirviente de formas de pesadilla se arrastra y se desliza en medio de ríos de lava. Estas aparecen ante tus horrorizados ojos como retorciéndose en una agonía eterna, y tus sentidos psíquicos confirman que estás en lo cierto: es su dolor, no sus cuerpos, lo que sustenta este mar rabioso de llamas sobrenaturales.

Las puertas de la Ciudad Negra se abren y el Lajakeka se introduce en este terrible reino maligno, a lo largo de una inmensa avenida de acero flanqueada por edificios de grandiosidad infernal construidos con fines diabólicos. Puedes ver llamas rojas que brillan en puntiagudas ventanas góticas, e innumerables puertas con barrotes que se asemejan a las mandíbulas abiertas de dragones. Después de un trecho, el vehículo se detiene con estrépito en un lugar donde una gran tolva horada profundamente la tierra. La tripulación se prepara para descargar el mineral directamente en este agujero con forma de embudo mientras tú y los demás pasajeros desembarcáis. Con un frío helador en las venas, exami-

nas la calle, barrida por el fuego, y adviertes que todos los otros pasajeros están echando a correr hacia un túnel.

Si deseas seguirlos y entrar en el túnel, **pasa al 80**.

Si prefieres evitar el túnel y a los pasajeros, y decides explorar la calle, **pasa al 197**.

151

La *Intrépida* responde al timón y, al hinchar el viento sus velas, empieza a despegarse del primer acorazado. Tus esperanzas aumentan, pero se desvanecen pronto cuando una sacudida estremece la cubierta y el barco retrocede hacia el buque enemigo. Entonces ves por qué no podéis escapar.

-¡Davan! ¡Rápido, haz que tus hombres corten las cuerdas de los arpeos de abordaje! -gritas.

Inmediatamente insta a sus hombres a que lleven a cabo tu orden. Ansiosamente miras como el segundo acorazado se acerca a la popa a gran velocidad. Las cuerdas se cortan pronto y sientes como la carabela vira en redondo, pero la nave enemiga casi

está encima de vosotros, y su cubierta está repleta de más soldados, listos para abordaros. De repente choca contra la popa, y la sacudida te derriba. Un chirrido estridente de metal y el crujido de la madera al astillarse inundan el aire, pero el barco pronto se endereza y puedes recuperar el mando del timón. A pesar de la sacudida del impacto y del ruido tan espantoso, la nave enemiga tan sólo ha rozado la proa, y por escasos metros no ha alcanzado el timón con su espolón de acero. El acorazado pasa raspando el costado de la *Intrépida* antes de virar envuelto en una nube de sucio humo amarillo.

La tripulación grita de alegría y los infantes de marina Drakkarim vacilan cuando ven que sus barcos se alejan hacia la popa. La lucha a bordo se inclina a vuestro favor. Davan y sus hombres aprovechan la ventaja, y tú tienes la seguridad de que la *Intrépida* logrará escapar con éxito a lo largo de la costa.

Al cabo de unos minutos, tus esperanzas se ven nuevamente frustradas por un ataque inesperado.

Pasa al 74.

152

La rapidez de tu reacción, y el grado de dominio psíquico que has logrado, te salvan de tener cualquier lesión en tu sistema nervioso central. Rápidamente la oleada se desvanece, dejándote alerta y preparado para enfrentarte al Señor de la Oscuridad Kraagenskûl.

Pasa al 147.

153

La criatura exhala un último bramido de agonía y enmudece. Su gran volumen ocupa casi toda la entrada de la cueva. El hedor de la sangre derramada, así como el pelo grasiento e incrustado de mugre que cubre su torso, te revuelve el estómago. Sin embargo, el cuerpo del Egorgh está sirviendo para algo útil. No sólo te está resguardando del helado viento y de la fría lluvia, sino que cualquier otra criatura que quisiese atacarte, tendría grandes dificultades para entrar en la cueva. Seguro de que es poco probable que seas perturbado de nuevo, te sumerges en un muy necesitado sueño.

Pasa al 300.

154

Sigues al Capataz de Esclavos hasta una cámara repleta de tesoros maravillosos, muebles y ricos ornamentos, que parecen anacrónicos en esta sucia ciudad. Te aconseja quitarte la armadura Drakkar y ponerte en su lugar una túnica con capucha, confeccionada con un extraño material gris plateado. Hace comentarios favorables sobre el Amuleto Dorado que portas, asegurándote que su protección será esencial para tu supervivencia en Helgedad. Cuando te estás poniendo la túnica, insiste en que lleves la Mochila debajo.

-La criatura que donó esta prenda, muy a su pesar, era alta, pero tenía una gran joroba. Si quieres entrar en Helgedad, tienes que pretender ser esa criatura. La Mochila te ayudará a completar tu disfraz.

Preguntas sobre la identidad de la criatura y qué fue lo que le pasó.

-Era uno de los Liganim, ayudantes de los hechiceros Nadziranim en sus negras artes -te contesta-. Este Liganim en particular vino a Aarnak pidiendo mineral de calidad especial para los experimentos de sus maestros, pero la infortunada criatura tuvo un accidente fatal, aquí en esta misma cámara.

El esbozo de una sonrisa en el rostro del Capataz de Esclavos te sugiere que el accidente no debió de ser tan accidental.

-¿Cómo haré para entrar en Helgedad? -preguntas, esperando que también lo haya planeado.

-Lo sabrás en su momento, pero antes debo darte otra información que es vital para el éxito de tu misión.

Pasa al 235.

155

El ruido de fuertes pisadas y terribles maldiciones te alerta de un grupo de infantes de marina que vienen corriendo hacia ti por la cubierta, atraídos por el grito de su moribundo camarada. Ven como cae muerto a tus pies y el guerrero que los lidera, en un ataque de furia, te arroja su espada a la cabeza.

Elige un número al azar de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, añade 1 al número elegido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, añade 3 al número.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 2, **pasa al 341**.

Si está entre 3 y 8, **pasa al 9**.

Si es 9 o más, **pasa al 319**.

156

Cada vez se oyen más cerca los gritos de tus perseguidores. Temeroso de que pongan sobre aviso al guardia, desenvainas tu arma y te acercas despacio y en silencio, con el firme propósito de acabar con la criatura envuelta en la túnica lo más rápida y discretamente posible.

Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, **pasa al 190**.

Si no has completado ese Círculo de la Ciencia del Magnakai, **pasa al 56**.

157

Tras seguir la línea de la costa en dirección norte durante una hora, encuentras por casualidad un estrecho sendero que comienza en la playa y sube en zigzag hasta lo alto de los acantilados. El camino parece desierto, y decides seguirlo antes que correr el riesgo de ser atrapado por la creciente marea.

El ascenso a lo alto es largo y dificultoso, y cuando alcanzas la cima el tiempo ha empeorado notablemente. Un viento glacial, cargado de lluvia, sopla tierra adentro desde el mar. Los relámpagos difusos acompañan su gélido azote e iluminan el inhóspito paraje que se extiende ante ti. Los destellos blanquiazulados te revelan un vasto territorio, un mundo muerto de riscos y espolones llenos de hoyos, donde cada árbol está petrificado y cada roca se asemeja al cráneo de un muerto. Cierras tu cálida capa sobre los hombros y te encaminas hacia un cerro cubierto de oscuras depresiones. Rezas para que alguna de las oquedades te sirva de refugio contra la tormenta que se avecina.

Al llegar a la cima, descubres que la mayoría de los huecos son simplemente montones de tierra oscura que rellenan los innume-

rables agujeros de la roca. La lluvia es ahora torrencial, y estás a punto de abandonar toda esperanza de encontrar un refugio seco, cuando de repente tus instintos de rastreo detectan una abertura, semejante a la entrada de una caverna, al otro lado del cerro. Investigas y descubres que se trata, en efecto, de la boca de una cueva, resguardada del viento y del agua y, para tu alivio, completamente vacía. Estás ahora muy hambriento y debes tomar una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Si posees las Disciplinas del Magnakai de Control Animal y de Adivinación, **pasa al 234**.

Si no posees ambas Disciplinas, **pasa al 307**.

158

Ilustración IX

Alertado por el salvaje chillido del Zlanbeast, el Caballero de la Muerte se vuelve y detiene tu golpe con el extremo de su lanza. Vuelan las chispas y las maldiciones. Gruñendo como un león enfurecido, te empuja hacia atrás y trata de apuñalarte salvajemente en el estómago. Tus nervios de acero y tu agilidad te ponen a salvo de la afilada punta. Rápidamente contraatacas y fuerzas al Drakkar a retroceder hasta el borde del parapeto debido a la velocidad y determinación de tu ataque.

Caballero de la Muerte Centinela: Destreza en el Combate 28 Resistencia 29

Si ganas el combate, **pasa al 139**.

159

La conmoción producida por las graves heridas sufridas en las piernas ha reducido peligrosamente la presión sanguínea del ca-

El Caballero de la Muerte trata de apuñalarte salvajemente en el estómago.

pitán. Tu maestría de la Disciplina de Medicina te permite incrementar suavemente la presión para que su cerebro no se vea privado del vital suministro de oxígeno. Una vez que se encuentra estable, el primer oficial, cuyo nombre es Davan, te ayuda a entablillar las piernas del capitán, y entre los dos construís una camilla improvisada para transportarlo a su camarote. El capitán va recobrando lentamente la conciencia y, a pesar de sufrir fuertes dolores, está empeñado en hablar.

-Davan -dice, apretando los dientes-, el barco está bajo tu mando ahora. Debes hacer todo lo posible para que nuestro pasajero llegue a su destino.

Obedientemente, el primer oficial promete cumplir la orden del capitán.

-Abre el baúl -dice el capitán, señalándote con la mirada un enorme cofre que descansa al pie de su litera.

Obedeces y descubres en su interior una cota de malla delicadamente elaborada con bronin y un par de brazales de plata grabados, diseñados para proteger los antebrazos durante el combate.

-Cógelos, amigo mío -dice-. Pueden serte de utilidad en tu viaje.

La Cota de Malla de Bronin añadirá 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE y 1 a tu RESISTENCIA.[6] Los Brazales de Plata añadirán 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE y 1 a tu RESISTENCIA. Si quieres conservar uno de los objetos, o ambos, apúntalos en tu *Carta de Acción* como Objetos Especiales que llevarás puestos.

Pasa al 262.

6La Cota de Malla de Bronin puede llevarse con una Cota de Cuero, pero no con una Cota de Malla.

160

Cuando te acercas, el Liganim se detiene y hace un signo en el aire con su mano verrugosa. Al no responderle, empieza a agitarse y se pone enfrente de ti para bloquearte el camino. Un escalofrío te recorre el cuero cabelludo cuando una oleada de energía psíquica penetra en tu mente. El Liganim ha leído tus pensamientos y ha descubierto que eres un impostor. Lanza un agudo chillido y desenvaina una daga de su cinturón, con la que se arroja frenéticamente sobre tu pecho.

Liganim: Destreza en el Combate 25 Resistencia 26

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, resta 1 punto de RESISTENCIA al comienzo de cada asalto, debido a los continuos ataques psíquicos del Liganim.

Si ganas el combate, **pasa al 246**.

161

Agitando la cabeza, te pones de pie y te esfuerzas por enfocar la vista en las borrosas figuras que están emergiendo amenazadoramente de las sombras. Cuatro feos Giaks se están moviendo sigilosamente hacia ti, cada uno de ellos con un arco preparado para disparar. Lanzan sus flechas y en un instante te arrojas de nuevo al suelo. Tu reacción te ha salvado de las mortales saetas, y rápidamente te pones en pie y desenvainas un arma. Coges al enemigo desprevenido y sin sus espadas a mano.

Arqueros Giaks: Destreza en el Combate 14 Resistencia 22

Si ganas el combate, **pasa al 349**.

162

El Zlanbeast planea por entre las columnas de vapor y se posa suavemente junto a la herrumbrosa pared de la fundición. El aire, o lo que se supone que es aire en esta ciudad maldita, huele a hierro y hollín. En cuanto saltas de la silla de montar, descubres que el suelo está cubierto de una capa de hollín de varios centímetros de profundidad.

En una rampa que lleva a la fundición, un grupo de achaparrados bípedos, parecidos a los lagartos, están arrastrando pesadas carretas llenas de mineral. Son vigilados por Giaks, que los animan con patadas e insultos en cuanto vacilan. Un oficial Giak y dos soldados abandonan la rampa tan pronto como te ven aterrizar y se acercan corriendo hacia ti. El oficial está gritando al máximo. Tienes la impresión de que sospecha que has robado el Zlanbeast y te está pidiendo explicaciones, ¡so pena de muerte!

Si tienes algunas Kikas[7] y se las quieres ofrecer al Giak como soborno para que te escolte hasta la residencia del Capataz de Esclavos, **pasa al 43**.

Si prefieres ignorar sus amenazas y ordenarle que te lleve ante el Capataz de Esclavos, **pasa al 27**.

163

Tus sentidos te alertan sobre la cota de malla mágica que el Drakkar lleva bajo la guerrera de cuero. Este ve como apuntas la Flecha hacia su corazón y confía en que la armadura lo protegerá.

Si quieres cambiar el blanco y apuntarle a la cabeza, **pasa al 119**.

7No se pueden utilizar Coronas o Lunas en lugar de Kikas en este caso.

Si prefieres llevarte el Arco al hombro y entablar el combate con un arma de mano, **pasa al 213**.

164

Tan pronto como cae el último de tus enemigos, sientes que van a aparecer más desde las torres cercanas. No hay tiempo para registrar los cuerpos de los muertos, ya que permanecer aquí sería un suicidio. Sin vacilar, giras sobre tus talones y echas a correr todo lo que te permiten tus fuerzas.

Pasa al 48.

165

Poco después del alba, un viento aullador te arranca de tu tranquilo sueño. Sopla desde el oeste a lo largo del paso y trae el olor salado del mar. Resueltamente continúas tu viaje y sigues la calzada a través del puerto hasta que, a mediodía, emerges de las montañas en un punto desde donde puedes ver con claridad la tierra que se extiende ante ti. Allí te detienes y contemplas una extensión de terreno rocoso, tan fragmentado como si hubiese sido vapuleado por el martillo de un gigante. La región desciende hasta la orilla de una ancha entrada de mar, el golfo de Helenag, donde una escuadra de humeantes acorazados de las Tierras Oscuras se dirige rumbo al norte para unirse al bloqueo. Desde tu posición no parecen más grandes que diminutas manchas negras sobre un mar de color gris metálico, pero las nubes de humo amarillo que salen de sus chimeneas los identifican claramente como naves enemigas.

El sendero continúa, serpenteando hacia el sur por el yermo paisaje hasta Argazad. Durante tres horas caminas por su de-

sigual superficie hasta que llegas a lo que parecen ser las ruinas de una antigua torre.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, **pasa al 323**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 191**.

166

-Hace tres meses, en el día en que los sommerlundeses celebráis la Fiesta de Fehmarn, presentí en un sueño tu retorno a este mundo, el lugar y la hora de tu venida -dice Rimoah reverentemente-. Todos mis hermanos y yo consideramos este sueño como una señal del Dios Kai de que no habías muerto en Torgar, y desde ese día hemos preparado tu retorno para ayudarte a cumplir tu promesa y librarnos de la tiranía de los Señores de la Oscuridad. Con la ayuda del Maestro del Gremio Banedon, hemos concebido un plan que puede lograr una victoria definitiva. La derrota de los Señores de la Oscuridad en el campo de batalla es ahora imposible; exceden a los ejércitos aliados en gran número y estos apenas pueden proteger lo poco que queda de las tierras libres. La única manera que tenemos de librarnos de este mal es destruyendo a Gnaag y el Transfusor, el dispositivo que transmite energía al Tanoz-tukor. Los dos están en Helgedad.

Oír el nombre de esa ciudad dicho en alto es suficiente para que un escalofrío recorra tu cuerpo, y la idea de aventurarte a entrar allí para destruir a su gobernante te inunda de un gélido terror.

-Es una tarea desalentadora la que te pedimos que intentes, Lobo Solitario -dice Banedon, dándose cuenta de tu ansiedad-, pero

sólo tú tienes alguna posibilidad de completar con éxito esta misión desesperada. Puede que te sirva un poco de consuelo saber que, con los Señores de la Oscuridad dirigiendo a sus ejércitos en el campo de batalla, las defensas de la Ciudad Negra son ahora más débiles que nunca. Sólo Gnaag y su segundo en jerarquía, el Señor de la Oscuridad Taktaal, residen allí ahora mismo.

-¿Hablaste de un plan? -preguntas, devolviendo la mirada al sabio rostro de Lord Rimoah.

Sin contestar, se agacha y saca una bolsa de cuero de debajo de la silla en la que estaba sentado cuando entraste en la cámara. Contiene lo que parece ser una masa de cristales triangulares unidos entre sí. Enseguida reconoces su propósito. Es una potente carga, similar a la que Lord Adamas usó para destruir la puerta de Torgar.

-Esto destruirá el Transfusor -dice Rimoah, mientras sostiene el cristal explosivo.

Señala un fragmento que es más largo que los otros y te dice que el dispositivo se activa extrayéndolo e insertando la punta en el centro.

-Debe ponerse bajo el Transfusor y detonará exactamente quince minutos después de que se cebe.

Cuidadosamente vuelve a colocar el explosivo en la bolsa y te lo ofrece.

-Pero ¿cómo conseguiré entrar en Helgedad? -preguntas, al tiempo que aceptas el mortal paquete con inseguridad.

-Hemos hecho los preparativos -te contesta Banedon, señalando una vez más el mapa-. Una carabela está anclada en el puerto de Toran. Al amparo de la oscuridad, burlará el bloqueo y luego navegará hacia el este para engañar al enemigo de forma que piense que se dirige a Durenor. Cuando no haya peligro, la nave virará en redondo y pondrá rumbo a Dejkaata. Allí los bajos están libres de bancos de hielo en esta época del año, por lo que el capitán debería poder atracar en la costa, cerca del estuario

de Aarnak. Desde allí debes ir por tus propios medios hasta la fortaleza de Aarnak, donde buscarás al Capataz de Esclavos. Es uno de nuestros agentes y puedes confiar en él. Te reconocerá si dices las palabras «Sommerlund está ardiendo». Él es el único que sabe dónde está situado el Transfusor en Helgedad y puede hacer que tu viaje hasta la ciudad sea seguro y confidencial. Una vez dentro, debes destruir a Gnaag y el Transfusor tan rápidamente como te sea posible.

-Y una vez que haya completado la misión, ¿cómo escapo entonces? -preguntas.

-Deberás ir de un modo u otro a Aarnak. La muerte de los Señores de la Oscuridad anunciará el éxito de tu cometido, y entonces organizaremos una expedición para traerte sano y salvo a casa. Pero hasta ese momento nadie debe saber tu verdadera identidad o la razón de tu viaje a Helgedad.

Silenciosamente contemplas las características de esta asombrosa misión, sus peligros y las consecuencias terribles que sufrirá Magnamund si fracasas. Finalmente, levantas los ojos del mapa y fuerzas una sonrisa.

-¿Cuándo debo partir? -preguntas valientemente.

-Mañana por la noche -contesta Banedon-. Una hora después del ocaso.

Anota el Cristal Explosivo en tu *Carta de Acción* como un Objeto Especial que llevas atado a la Mochila. Si ya llevas el número máximo de Objetos Especiales, debes desechar uno en favor del Cristal Explosivo.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 282**.

Si no posees ese Objeto Especial, **pasa al 229**.

167

El sargento de los Caballeros de la Muerte da unas zancadas hacia delante y repite la pregunta. Como no contestas, se estira para agarrarte de tu cota de cuero y tira de ti hasta ponerte a unos centímetros de su desdeñoso rostro.

-*¡Egor sheg!* -gruñe, y levanta la visera de tu yelmo con la palma de su mano enguantada.

Usando tu avanzada habilidad del Magnakai, modificas tu cara para asumir los rasgos toscos de un guerrero Drakkar. Cuando te reconoce, la expresión de sus crueles ojos se ablanda. Asiente con la cabeza y luego te suelta.

-*¡Agna tok!* -dice, volviéndose hacia sus guardias-. *Dok lug shad.*

Estos se echan a un lado y rápidamente cruzas la puerta y cabalgas por una sombría calle, al final de la cual hay un cartel que indica la dirección de las dos zonas principales de la base: el puerto naval y el depósito de suministros.

Si deseas explorar el puerto, **pasa al 295**.

Si prefieres explorar el depósito de suministros, **pasa al 328**.

168

De repente, sin previo aviso, el Señor de la Oscuridad emite un chillido horrible que se infiltra en tu cabeza como una puñalada de terrible dolor. Tu mente está siendo atacada por una poderosa oleada de energía psíquica, capaz de destruir tu voluntad.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica y has alcanzado el rango de Vástago del Kai u otro superior, **pasa al 329**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de entrenamiento del Magnakai, **pasa al 258**.

169

Furtivamente te alejas de la puerta, mientras alzas la capucha de tu capa para ocultar el rostro. Más allá de la timonera ves un tubo grande de acero, montado horizontalmente sobre una plataforma circular. Tres Drakkarim están cargando afanosamente un pesado proyectil en forma de pera en la recámara del tubo. Junto a ellos hay una gran caja de madera abierta, llena con más proyectiles. El capitán, su rango indicado por el ribete plateado que decora las mangas de su guerrera, está señalando hacia la *Intrépida*, a punto de hundirse, y gritando excitado:

-*¡Gaz muzar ok ruzzar! ¡Shadaegina gag!*

Si posees las Disciplinas del Magnakai de Invisibilidad y de Sentido de Orientación, **pasa al 219**.

Si no posees ambas habilidades, **pasa al 84**.

170

Ilustración X

El túnel se hace más oscuro y más sucio conforme te aventuras por él. Estás empezando a sospechar que has entrado en un pasadizo abandonado cuando el inequívoco hedor de la carne podrida te llega como una brisa de azufre. Entonces dos criaturas deformes salen de la oscuridad, y se te revuelve el estómago cuando ves sus horribles caras hinchadas. Sus ojos son hendiduras, debido a que los párpados están cosidos a la carne putrefacta de sus mejillas con trozos de tosco hilo negro. Mientras avanzan tambaleándose hacia ti, mueven frenéticamente en el aire sus garras

Dos deformes Gules de Helgedad surgen de la oscuridad.

ganchudas y agitan una larga lengua de serpiente que sale de su boca sin labios, saboreando, hambrientos, el aroma de tu carne.

Gules de Helgedad: Destreza en el Combate 23 Resistencia 32

Estas criaturas son inmunes al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si posees la Sommerswerd y deseas usarla, **pasa al 208**.

Si ganas el combate, **pasa al 280**.

171

En el momento en que sacas la daga de su vaina, una llamarada azul recorre su hoja retorcida y la aullante nube de Engendros de la Cripta se eleva hacia el techo para evitarte. Tanto ellos como su creador, el Señor de la Oscuridad Kraagenskûl, reconocen el poder del arma que empuñas y sienten un terror reverencial ante ella. Libre de la amenaza de los repugnantes seres que ha conjurado, avanzas hacia Kraagenskûl con la daga por delante. Este grita de rabia y arremete contra tu cabeza con su espada, envuelta en abrasantes lenguas de fuego negro. Paras el golpe con la punta de la daga y ambas hojas echan chispas con fiereza cuando chocan sus terribles poderes.

Señor de la Oscuridad Kraagenskûl: Destreza en el Combate 45 Resistencia 48

Este ser sobrenatural es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Puedes añadir 7 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure la pelea, debido al poder de la Daga de Vashna al ser usada contra un Señor de la Oscuridad de Helgedad.

Si ganas el combate, **pasa al 240**.

172

Repentinamente, con un crujido ensordecedor, el suelo de la cubierta principal se hunde y te precipitas al interior del barco. Los mamparos, muy dañados por el ataque del Xargath, finalmente han cedido bajo el peso de los combatientes y habéis caído todos a la bodega.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (0 es igual a 10). Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, resta 2 del número escogido. El número final representa el total de puntos de RESISTENCIA que has perdido debido a las heridas producidas por la caída. Haz los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.

Pasa al 222.

173

Tu habilidad del Kai te permite escapar sin dejar en el fango que cubre las calles ningún rastro que puedan seguir tus perseguidores. Cuando alcanzan el cruce, no están seguros de en qué dirección huiste. Estos minutos perdidos de indecisión te dan tiempo para escapar de sus garras.

Pasa al 48.

174

La noche ha caído rápidamente, pero la luna llena te permite ver. Sus rayos atraviesan la oscuridad y bañan el paisaje con una fantasmal luz cenicienta. La marea te lleva velozmente hacia una playa de guijarros cubierta de grandes rocas alisadas por el mar. El sonido del oleaje y los graznidos de las aves de rapiña marinas resuenan a lo largo de este yermo litoral. Es un sonido poco

acogedor, frío y hostil, un apropiado reflejo de la tierra en la que te encuentras.

A unos diez metros de la pedregosa playa, saltas al agua, que te llega a la altura de los muslos, y caminas con dificultad hasta la orilla. Aunque no ves ninguna señal de patrullas enemigas, mantienes la cabeza agachada mientras corres desde la playa hacia la base de la escarpada pared de un acantilado. Por casualidad encuentras un estrecho sendero que se aferra inestablemente a la ladera del precipicio y va subiendo en zigzag hasta la cima. La subida es larga y ardua, y cuando alcanzas la cumbre el tiempo ha empeorado. Un viento helado, cargado de lluvia, sopla tierra adentro desde el mar. Su gélido azote va acompañado de relámpagos difusos que iluminan el paisaje ante ti. Los destellos blanquiazulados revelan un inmenso mundo muerto de riscos y espolones llenos de hoyos, donde cada árbol está petrificado y cada roca se asemeja al cráneo de un muerto. Te aprietas la capa sobre los hombros y te encaminas hacia un cerro repleto de oscuras hondonadas, con la esperanza de que alguna de ellas te sirva de refugio contra la tormenta que se avecina.

Al llegar a la cima, descubres que la mayoría de las hondonadas son solamente montones de tierra oscura que rellenan las innumerables cavidades de la roca. La lluvia es ahora torrencial, y estás empezando a abandonar toda esperanza de encontrar un refugio seco, cuando de repente tus instintos de rastreo te alertan de una abertura, semejante a la entrada de una caverna, al otro lado del cerro. Investigas y descubres que se trata, en efecto, de la boca de una cueva, resguardada del viento y del agua y, para tu alivio, completamente vacía. Tienes ahora mucha hambre y debes tomar una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Si posees las Disciplinas del Magnakai de Control Animal y de Adivinación, **pasa al 234**.

Si no posees ambas habilidades, **pasa al 307**.

175

Con una velocidad sorprendente, el Drakkar se pone en pie de un salto y desenvaina una espada de filo dentado. Escupiendo polvo y refunfuñando una maldición, se prepara para golpearte en la cabeza.

Drakkar: Destreza en el Combate 19 Resistencia 26

Si ganas el combate, **pasa al 79**.

176

Comprendes que si quieres destruir a un enemigo tan poderoso, debes atacarlo rápida y eficazmente, antes de que tenga la oportunidad de devolverte el golpe.

Si tienes la Sommerswerd y quieres desenvainarla, **pasa al 208**.

Si posees la Daga de Vashna o la espada Helshezag y quieres usar una de ellas, **pasa al 230**.

Si tienes un Arco y una Flecha Zejar-dulaga y quieres usarlos, **pasa al 238**.

Si no tienes ninguno de los anteriores Objetos Especiales (o prefieres no usarlos), puedes empuñar un arma de mano: **pasa al 340**.

177

Usando tu habilidad del Magnakai, apagas las llamas, que parpadean y se extinguen antes de que tengas cualquier quemadura seria. Tu avanzada Disciplina también te protege de los humos y

gases emitidos por la humeante lona y te permite salir ileso de debajo de las velas caídas.

Pasa al 181.

178

Como una sombra, te acercas sigilosamente al Caballero de la Muerte, con tu arma preparada para golpearle; pero, justo en el momento en que vas a darle muerte, el Zlanbeast profiere un penetrante graznido de alarma.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Fuego y el Círculo de la Ciencia de Solaris, añade 1 a ese número. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Archimaestro, añade 3 al número.

Si el total está comprendido entre 0 y 7, **pasa al 158**.

Si es 8 o más, **pasa al 11**.

179

Identificas el Cubo Negro como un cristal de poder de los Nadziranim, un dispositivo explosivo que sólo puede ser activado por criaturas de las Tierras Oscuras. Si coges este objeto, cabe la posibilidad de que explote y te mate en cualquier momento.[8]

Para continuar, **pasa al 263**.

8Puedes asumir el riesgo y coger el Cubo Negro si lo deseas.

180

El proyectil se encuentra justo encima de la *Intrépida* cuando estalla con un rugido ensordecedor. La explosión te arroja violentamente contra la cubierta y, mientras te pones de pie con gran esfuerzo, una lluvia de fragmentos candentes de metal cae sobre ti. Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (en este caso 0 es igual a 10). El número que has escogido representa el número de puntos de RESISTENCIA que has perdido debido a las heridas causadas por la metralla del proyectil.

En medio del ruido y del caos, oyes la voz estridente del Capitán Borse, que está gritando órdenes a su conmocionada tripulación. A pesar de la temible explosión, milagrosamente hay pocas bajas y pronto se recupera el control de la nave. Las gavias, que han comenzado a arder a causa de la llamarada, se cortan y se echan al mar rápidamente. Los buques enemigos se acercan con la intención de hundiros y comienzan a virar para poder apuntaros con sus armas, pero los pesados barcos de hierro son lentos y difíciles de maniobrar, y, cuando han cambiado la formación, la *Intrépida* está fuera de su alcance, navegando a gran velocidad hacia las oscuras aguas del mar de Kalte.

Pasa al 71.

181

La explosión ha causado estragos a bordo de la *Intrépida*. Los hombres corren aullando por las cubiertas, con la ropa y el pelo ardiendo, mientras el fuego va propagándose rápidamente por todo el barco.

-¡Sálvese quien pueda! -grita Davan-. ¡Abandonad la nave!

Corres hasta la barandilla de cubierta y, a lo largo de la borda, ves a decenas de hombres, tanto sommerlundeses como Drak-

karim, que prefieren lanzarse a las frías y oscuras aguas del mar de Kalte antes que perecer en medio del holocausto rugiente de fuego.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, Sentido de Orientación o Adivinación, **pasa al 4**.

Si no posees ninguna de esas habilidades, **pasa al 224**.

182

El carro Giak se ha detenido cerca. Mientras esperan impacientemente el retorno de la escolta, el conductor y su compañero se ríen burlonamente y discuten al detalle todas las horribles torturas que te esperan si los Drakkarim consiguen capturarte con vida. Tan enfrascados están en su macabra conversación que no advierten que te estás acercando sigilosamente a ellos hasta que es demasiado tarde. Rápidamente silencias al cochero y al instante te vuelves para asestarle un golpe al compañero. Sin embargo, este milagrosamente consigue bloquear tu ataque con el asta de su lanza.

Guardia Giak del Carro: Destreza en el Combate 16 Resistencia 19

Si ganas el combate, **pasa al 335**.

183

Los vientos gélidos que soplan desde el mar de Kalte hacia el interior crecen en fiereza a cada hora que pasa. Ondulantes nubes negras de tormenta esconden la luna y sumergen la tierra en una impenetrable oscuridad que hace que la búsqueda de refugio sea cada vez más difícil. Tan sólo los constantes destellos de los

relámpagos difusos te proporcionan algo de ayuda. Después de tres horas de búsqueda infructuosa, te resignas a pasar una noche fría, húmeda y de lo más incómoda acurrucado en el fondo de un barranco poco profundo, con tu capa tendida sobre la cabeza a modo de tienda de campaña para abrigarte de la implacable lluvia. Debido al frío, a la fatiga y a la falta de sueño, tu noche a la intemperie te cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 300.

184

Ilustración XI

Mientras sigues a la aduladora criatura a lo largo del corredor y subís por unas escaleras de hierro a la cubierta de arriba, reflexionas sobre el nombre con que te llamó: «Cagath». Sin duda, era el nombre del Liganim cuya identidad has asumido como disfraz. (Anota este nombre en el margen de tu *Carta de Acción*; podría serte útil en una etapa posterior de la aventura).

Una escena extraña te espera en la cámara grande y cilíndrica que forma la galería. En el centro de esta sala de acero, usada por los pasajeros del Lajakeka como lugar de reunión y de apuestas, hay un hoyo cuadrado de unos cuatro metros y medio de profundidad. En asientos dispuestos en gradas que rodean el foso, se sienta un grupo abigarrado de criaturas, algunas cuyos rasgos reconoces: Liganim, Nadziranim, capataces Giaks de las minas y una docena más o menos cuyos orígenes son un misterio para ti. Están todos ovacionando o gritando obscenidades a dos voluminosos luchadores que se encuentran inmersos en un combate cuerpo a cuerpo en el hoyo. La lucha acaba abruptamente con la decapitación de uno de los combatientes, y el hoyo se desaloja rápidamente mientras los ganadores de las apuestas reciben su dinero y se hacen nuevas apuestas para el siguiente combate. En

Un reptil de piel naranja y un humanoide de piel azul entran en el ensangrentado hoyo.

el ensangrentado hoyo entran dos nuevos luchadores: un reptil de piel naranja armado con un garrote con pinchos y un humanoide de piel azul que maneja una bola unida a una cadena. Un grupo de Giaks recorren las gradas recogiendo el dinero de las apuestas. Uno de ellos se acerca a tu lado y te tira de la manga.

-*¿Ak nart gug?* -gruñe mientras te muestra un taco de tiras de piel naranjas y azules, tentándote a hacer una apuesta.

Si tienes algunas Kikas[9] y deseas apostar por uno de los luchadores del hoyo, **pasa al 61**.

Si no posees ninguna Kika o no deseas apostar al resultado de la lucha, **pasa al 254**.

185

El tentáculo vacila y luego retrocede de modo titubeante hasta el borde del abismo. Vigilas su retirada, con una Flecha apuntándolo y los ojos fijos en un punto situado cerca del centro del negro y aterciopelado miembro. Este continúa alejándose, y cuando le falta poco para desaparecer de tu vista, se oye un ensordecedor chillido. De improviso algo enorme surge violentamente de la grieta y se eleva a una velocidad tan grande que no puedes distinguir bien lo que es. Instintivamente apuntas al centro de esta forma negra y bulbosa y lanzas la Flecha, que vuela silbando hacia lo que viene como un rayo contra ti. La saeta impacta y la criatura chilla de nuevo, esta vez de dolor.

Te tiras en plancha al suelo para evitar el golpe de este horror aullante, pero te roza el cuero cabelludo antes de estrellarse contra la pared de la caverna. Miras atrás, esperando verlo muerto en el suelo, pero para tu sorpresa ves que aún se mueve. Como un globo pinchado, rebota en la pared y luego se eleva en espiral

9No se pueden utilizar Coronas o Lunas en lugar de Kikas en este caso.

hacia el techo, donde se clava en un puñado de estalactitas, que se rompen y se vienen abajo ante el impacto de su enorme peso. Por un fugaz instante vislumbras sus horribles rasgos: una cabeza córnea en forma de pera y antenas de punta bulbosa. La criatura cae a plomo y desaparece por última vez en las profundidades, negras como el carbón, de la grieta.

Pasa al 87.

186

Tus sentidos te dicen que las partes más vulnerables de la cabeza del Xargath son las orejas: la pared del cráneo de la criatura es más delgada cerca de los conductos auditivos. Si consiguieras penetrar su oreja con una Flecha, podría atravesar directamente el cráneo y entrar en su cerebro.

El Xargath ruge y un vendaval de pútrido aliento azota tu rostro y tu ropa, forzándote a salir de la lancha. Mientras luchas por conservar el equilibrio, la bestia se abalanza hacia ti. Inclina su cabeza de lado a lado, y sólo alcanzas a ver el blanco fugazmente. Guiado únicamente por tu instinto, tensas el Arco y disparas.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* y súmale cualquier bonificación que tengas por habilidad con el Arco.

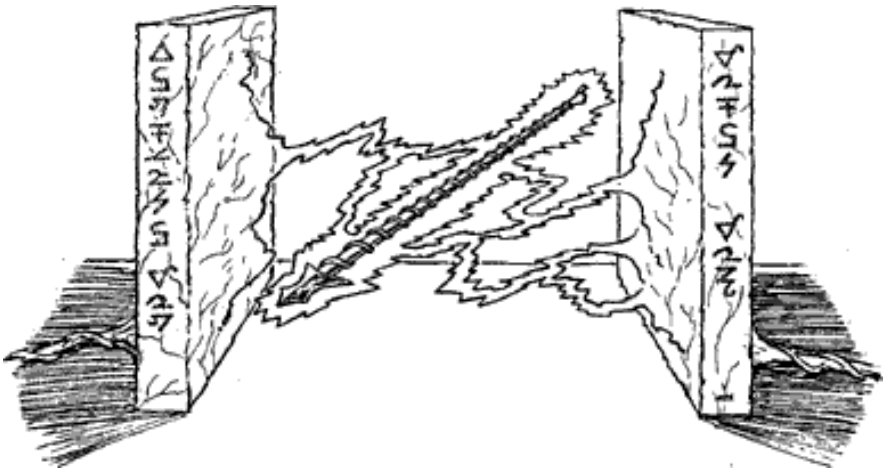
Si el total se halla comprendido entre 0 y 8, **pasa al 313**.

Si es 9 o más, **pasa al 105**.

187

La vara es una Zejar-dulaga, una flecha venenosa dotada de gran precisión mágica. Si deseas desconectar la energía y coger-

la, anótala en tu *Carta de Acción* como un Objeto Especial que llevarás en tu Carcaj.[10]



Convencido de que no hay nada más de provecho en el laboratorio, decides abandonarlo.

Si quieres abandonar el laboratorio por la puerta que está detrás del banco, **pasa al 54**.

Si decides volver al pasillo y acercarte a los guardias, **pasa al 29**.

188

El saquito de hierbas que has descubierto en el cinturón del oficial Drakkar despierta tu curiosidad.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 145**.

[10]La Zejar-dulaga ocupa el mismo espacio en tu Carcaj que una Flecha normal. Si tienes 6 Flechas, puedes desechar una en favor de esta.

Si no posees esa habilidad o aún no has llegado a ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 201**.

189

Tus intentos de engañar al guerrero de elite Drakkar sólo consiguen en él una mueca de desprecio. Acusándote de impostor, dirige su lanza hacia tu rostro con la intención de clavarla en tu lengua. No puedes evadir este combate y debes luchar contra tu adversario hasta la muerte.

Caballero de la Muerte Centinela: Destreza en el Combate 28 Resistencia 29

Si ganas el combate, **pasa al 139**.

190

Los alaridos ponen nervioso al guardia, que se mueve con inquietud y sostiene su vara de hierro defensivamente, como si esperase un ataque en cualquier momento. Sin embargo, a pesar de estar alerta, no ve como te aproximas hasta el último momento, y para entonces ya es demasiado tarde para que esquive tu primer ataque. Le asestas un doloroso golpe en el cuello que lo deja aturdido, pero se recupera rápidamente y avanza tambaleándose hacia ti, con su vara envuelta en llamas azules.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si no posees ese Objeto Especial o no quieres usarlo, **pasa al 289**.

191

Después de investigar las ruinas y no encontrar nada de interés, continúas tu solitario viaje a lo largo del camino a Argazad. El sendero discurre, en su mayor parte, paralelo a la costa y está expuesto a fuertes ráfagas de aire helado que azotan el golfo. Te ves obligado a inclinarte contra estos vientos teñidos de aguanieve para poder permanecer en pie. Es una experiencia terrible y agotadora, y, cuando el crepúsculo empieza a oscurecer el cielo, das la bienvenida a la oportunidad de detenerte y descansar.

Has localizado un nicho protegido del viento al socaire de un rocoso risco, y estás a punto de acomodarte y descansar cuando notas algo moviéndose hacia ti a lo largo del sendero.

Si tienes la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 251**.

Si no posees esa habilidad o no has alcanzado aún ese nivel de entrenamiento, **pasa al 37**.

192

El Xargath ruge como un demonio y una ráfaga de aliento empapado de sangre te golpea de lleno en el rostro y en el cuerpo, obligándote a inclinarte contra este vendaval para mantener el equilibrio. Su enorme boca desciende a tu altura, y tu estómago se revuelve al observar en ella los restos de marineros sommerlundeses. Haciendo acopio de valor, alzas la Espada del Sol y te preparas para arremeter contra las horribles fauces de la bestia.

Xargath: Destreza en el Combate 32 Resistencia 100

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si ganas el combate, **pasa al 299**.

193

Los gritos de tus perseguidores se oyen más cerca a cada segundo que pasa. Tu pulso se acelera y disparas la Flecha antes de fijar el objetivo. La saeta vuela en la oscuridad y golpea de refilón el hombro de la criatura, la cual suelta un chillido de sorpresa y dolor.

Temeroso de que este grito alerte a aquellos que te están siguiendo, te llevas el Arco al hombro rápidamente, empuñas un arma de mano y corres hacia el guardia, firmemente decidido a acabar con él antes de que dé la alarma.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla contra esta criatura, **pasa al 208**.

Si no tienes ese Objeto Especial o prefieres no desenvainarla, **pasa al 289**.

194

Caes al agua con un enorme chapoteo y te hundes como una piedra en las aguas heladas, pero el súbito impacto sirve para reanimar tus músculos, fatigados por el combate, y enérgicamente pugnas por salir a la superficie. Emerges de las profundidades cerca del casco del acorazado enemigo, el cual se está alejando lentamente de los restos del naufragio de la *Intrépida*. Las cabezas de los remaches, que sobresalen a lo largo de su proa de acero, ofrecen un seguro asidero para tus entumecidos dedos y te sirven para trepar a la cubierta. Apenas has recobrado la respiración cuando un marinero Drakkar, armado con una bisarma, se apresura hacia ti y arremete contra tu cabeza.

Marinero Drakkar: Destreza en el Combate 19 Resistencia 24

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto, debido al ataque sorpresa de tu enemigo.

Si ganas el combate, **pasa al 243**.

195

Acabas con el último de los mortíferos Engendros de la Cripta y retrocedes tambaleándote, mientras te limpias la sangre de las criaturas que ha salpicado tus irritados ojos. Cuando tu visión se aclara, ves, horrorizado, que Kraagenskûl se está inclinando sobre un cuenco colocado encima de un plinto que hay junto a su trono. Está lleno de un líquido plateado, y enseguida reconoces su propósito: es un comunicador, un instrumento por el cual puede hablar con su líder, el Señor de la Oscuridad Gnaag. La Sommerswerd te ha descubierto, y Kraagenskûl está avisando a Gnaag de tu presencia aquí en Argazad.

Con el corazón golpeándote en el pecho, corres por la cámara y tiras el cuenco al suelo de una patada, destruyendo así la imagen de Gnaag que flotaba sobre su brillante superficie. Kraagenskûl grita de rabia y arremete contra tu cabeza empuñando su espada, envuelta en ardientes lenguas de fuego negro. Paras el golpe y las dos hojas chirrían enérgicamente cuando ambos poderes chocan.

Señor de la Oscuridad Kraagenskûl: Destreza en el Combate 45 Resistencia 48

Este ser es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

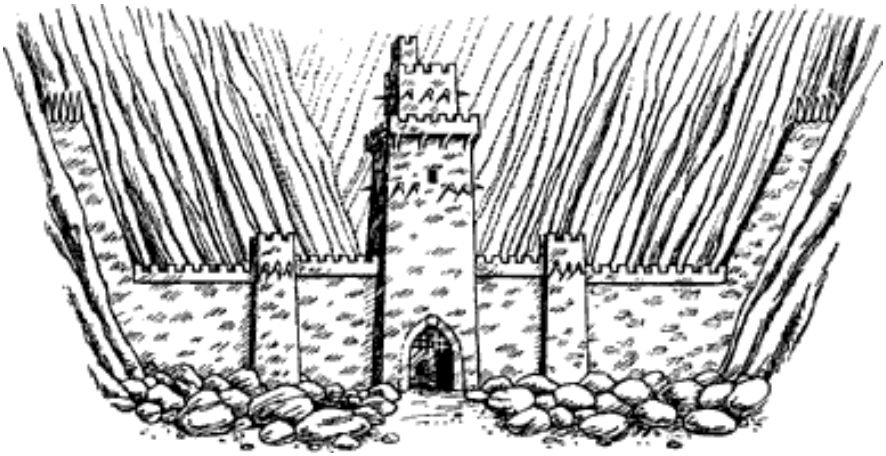
Si ganas el combate, **pasa al 318**.

196

La senda y el arroyo serpentean hacia una abertura estrecha en la cordillera Durncrag. Fijamente escudriñas esta oquedad. Cuanto más la miras, más convencido estás de que se trata de un paso de montaña por donde el sendero atraviesa la cordillera y continúa hacia Argazad. Resueltamente decides proseguir y atravesar el puerto, con la esperanza de que el sendero te conduzca a la base naval, donde podrías intentar robar o viajar de polizón en algún medio de transporte que te lleve a Aarnak. La base naval debe recibir pertrechos de alguna ciudad-fortaleza de las Tierras Oscuras, y es probable que Aarnak sea tal fuente de suministros.

Está casi anocheciendo cuando el pedregoso camino alcanza la entrada, estrecha y cubierta de grandes peñascos, del paso de montaña. Ha sido una caminata larga y agotadora, pero, a pesar de la fatiga, tus sentidos te advierten con antelación del peligro que te aguarda más adelante. El paso está bloqueado por un muro y una atalaya de piedra, guardados por soldados Giaks. Cuidadosamente abandonas el camino y te arrastras a lo largo de

la orilla del arroyo, permaneciendo oculto a la vista conforme te vas acercando al puesto avanzado Giak. En el centro del muro, un portón reforzado con herrajes de hierro permite el tránsito por el paso de montaña, pero está cerrado y defendido por centinelas. Cuando el crepúsculo se torna en oscuridad, continúas observando cada detalle del fortín y de las montañas circundantes, con la esperanza de encontrar una manera de atravesarlo.



Si deseas intentar escalar el muro, **pasa al 86**.

Si decides evitar el fortín y buscar una ruta alternativa por las montañas, **pasa al 117**.

197

Esforzándote por reprimir tu miedo, te marchas por la calle, cuya superficie se halla cubierta de una costra de hollín, con la cabeza agachada y los hombros echados hacia delante para intentar mantener el equilibrio contra las ardientes ráfagas de viento que te azotan implacablemente. En una esquina ves una hilera de

fosos de poca profundidad llenos de aceite hirviendo. En el centro de cada uno hay una pirámide de piedra, festoneada con cadenas, a la cual están esposadas una docena de miserables criaturas. Están sumergidas hasta la cintura, gritando de dolor, mientras un grupo de Giaks se divierte hundiéndolas más con el asta de sus lanzas.

Los Giaks están tan ocupados con su cruel afición que pasas desapercibido. Continúas a lo largo de la calle opuesta a los fosos de tortura y llegas a una plaza flanqueada por cuatro altas torres.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Archimaestro, **pasa al 124**.

Si no posees esa habilidad o no has llegado aún a ese nivel de entrenamiento, **pasa al 283**.

198

Usando una llave del Kai de la lucha sin armas para liberarte, giras en redondo y lanzas tus puños fuertemente apretados contra la cara de tu oponente. Pero antes de que impacten en su barbilla, el barco da un súbito bandazo y ambos perdéis el equilibrio. Tu enemigo cae encima de ti e inmediatamente te rodea el cuello con las manos en un intento de aplastarte la tráquea.

Drakkar: Destreza en el Combate 21 Resistencia 26

Debido a la situación, no puedes hacer uso de un arma y debes resolver este combate desarmado.

Si ganas el combate, **pasa al 253**.

199

El estruendo del combate alerta a dos patrullas de guardia, una a cada extremo del corredor. Se apresuran a investigar y, cuando

ven lo que has hecho, cierran todas las salidas del pasillo y hacen sonar una alarma general. En cuestión de minutos, los túneles se colman de horribles monstruos que gruñen, lanzan feroces dentelladas y chillan histéricamente. Luego los guardias abren el corredor y los echan contra ti.

Peleas con gran valor y consigues matar a muchos de ellos antes de que seas literalmente arrollado y te lleven encadenado ante el Señor de la Oscuridad Gnaag. Con cruel regocijo, ordena que seas arrojado al lago de Sangre, donde tu sufrimiento sin fin alimentará sus diabólicas llamas por toda la eternidad.

Trágicamente, tu vida natural y tu misión acaban aquí.

200

Está acercándose la hora del ocaso cuando divisas la base naval de Argazad. Se asienta en la curva de un precipicio, un puerto natural, protegido de las fuertes corrientes del golfo de Helenag por un largo promontorio de rocas. Esta barrera en forma de pared hace de muelle para más de cincuenta buques de guerra acorazados, la malvada armada que está estrangulando poco a poco tu país. A lo largo del muelle, agrupados a la sombra de los precipicios circundantes, hay una serie de edificios grises de aspecto hosco, recientemente construidos a base de hierro y piedra. Sus grasientas ventanas brillan con la luz anaranjada de los fuegos que rugen en su interior y calientan a los marineros e infantes de marina Drakkarim que componen la tripulación de la flota de las Tierras Oscuras.

Antes de entrar en la base, el sendero empalma con una carretera que se acerca a Argazad desde el sur. Te detienes a consultar tu mapa y descubres que este camino lleva a las ciudades-fortaleza de Kaag y Aarnak. Consideras evitar la base naval y cabalgar hasta Aarnak, pero pronto desechas la idea. El viaje te llevaría a

través del Naogizaga, uno de los yermos más desolados de todo Magnamund. Aun cuando pudieras sobrevivir al calor, al polvo y a las criaturas infernales que dominan ese desierto gris, tu montura estaría destinada a perecer por falta de comida y agua.

Un muro de piedras, coronado en su totalidad de alambre muy afilado, circunda la base naval. Hay sólo un camino a través de este muro exterior: una puerta vigilada por un pelotón de Caballeros de la Muerte, la elite de los Drakkarim. Audazmente cabalgas hacia la puerta, esperando atravesarla sin problemas, pero, conforme te acercas, los Caballeros de la Muerte elevan sus lanzas y se disponen hombro con hombro cerrándote el camino.

-*¿Teg okak aga kog Argazad, shad?* -te pregunta ásperamente su sargento.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 17**.

Si tienes la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad y has alcanzado el rango de Vástago del Kai u otro superior, **pasa al 167**.

Si no posees ninguna de esas habilidades o aún no has alcanzado esos niveles de adiestramiento, **pasa al 314**.

201

El olor acre de las hierbas y su origen te hacen sospechar mucho de sus propiedades. En lugar de correr el riesgo de comértelas, las dejas a un lado y te pones rápidamente en pie. Seguro de que no has pasado por alto ningún objeto que pueda serte útil en tu misión, decides que ya es el momento de irte.

Pasa al 274.

202

El sargento coge con avidez las monedas de tu mano (borra todas las Kikas de tu *Carta de Acción*) y se las guarda con una sonrisa. Luego se vuelve hacia sus soldados y grita:

-*¡Agna tok!*

Para alivio tuyo, se echan a un lado y cabalgas rápidamente a través de la puerta y a lo largo de una sombría calle, al final de la cual hay un cartel que indica la dirección de las dos principales zonas de Argazad: el puerto de los acorazados y el depósito de suministros.

Si quieres explorar el puerto, **pasa al 295**.

Si prefieres explorar el depósito de suministros, **pasa al 328**.

203

Tus sentidos te advierten que esta criatura ha sido conjurada en defensa de Gnaag. Su cuerpo fantasmal se está haciendo más fuerte cada segundo que pasa, y comprendes rápidamente que se nutre de tu miedo. Haciendo uso de tus reservas psíquicas,

intentas erigir una barrera mental para evitar que este parásito psíquico siga alimentándose vorazmente de tus temores.

Escoge al azar un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, añade 5 al número elegido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 102**.

Si es 7 o más, **pasa al 114**.

204

-El miedo nos puede hacer creer que vemos cosas que no son, camarada -dice el capitán con un tono condescendiente-. Cuando estemos cerca de ellos, lo notaremos por el olor, créeme.

Intentas convencerle de que realmente puedes ver al enemigo, pero el capitán ignora obstinadamente tus palabras. Minutos más tarde, el inequívoco hedor a azufre se extiende por la cubierta y desde la cofa resuena un grito que sume a la tripulación en una actividad frenética:

-¡Barcos enemigos a proa!

-¡Todo a babor! -grita el capitán, y el timonel gira desesperadamente el timón.

La cubierta se inclina pronunciadamente y la madera cruje en señal de protesta cuando la carabela vira para alejarse de la línea enemiga. A tu derecha, a menos de cien metros de distancia, ves un acorazado de las Tierras Oscuras, cuya cubierta de acero está erizada de armas temibles. De repente un destello de luz blanquiazulada ilumina su proa y un proyectil ardiente describe un arco a través del cielo, directo hacia la *Intrépida*.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido se halla entre 0 y 2, **pasa al 20**.

Si está entre 3 y 9, **pasa al 180**.

205

Usando tus poderosas habilidades del Kai al máximo, logras arrancarte la horrenda criatura gelatinosa de la cabeza y tirarla al suelo. Pero tan pronto como impacta en la cubierta de acero, da un salto hacia tu rostro y te ves obligado a defenderte.

Plaak: Destreza en el Combate 30 Resistencia 10

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si ganas el combate, **pasa al 312**.

206

El descenso desde la boca del túnel hasta la base de la montaña es, con diferencia, más difícil que la subida. Durante la ascensión algunos tramos del sendero se desmoronaron, y los huecos que hay en su lugar requieren de toda tu habilidad y resistencia para superarlos. En uno de estos huecos tan sólo hay una cornisa de roca inestable, de no más de ocho centímetros de ancho, por donde atravesarlo arrastrando los pies. No hay donde asirse; sólo la presión que haces con tu pecho y las palmas de las manos contra el granito desnudo impide que caigas.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tienes una Cuerda, añade 1 al número que hayas elegido. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Primado u otro superior, suma 2 al número que hayas escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, añade 3 a ese número.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 4, **pasa al 62**.

Si es 5 o más, **pasa al 123**.

207

Tu dominio de los animales te permite ordenar a las dos aves marinas que se vayan a otra parte a buscar comida. Al instante se alejan volando entre graznidos de desagrado y puedes remar tranquilamente hacia la costa.

Pasa al 14.

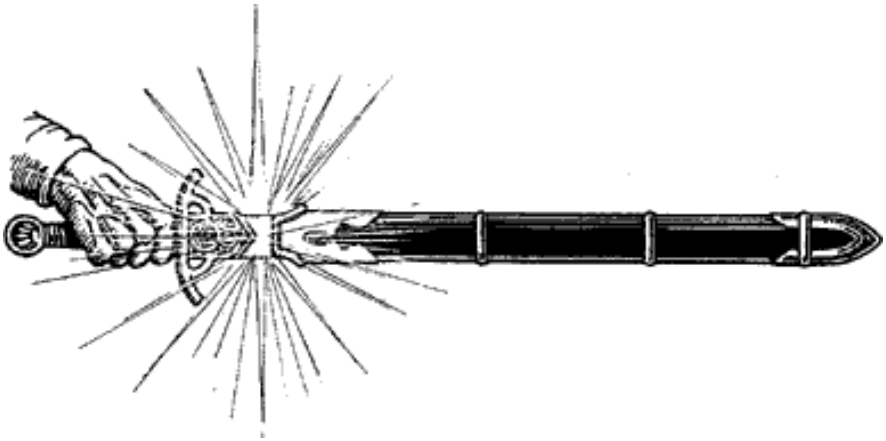
208

En el momento en el que desenvainas la Sommerswerd, esta irradia tal poder divino que todas las criaturas de Helgedad advierten tu presencia. En cuestión de minutos eres rodeado por una legión de monstruos de pesadilla que gruñen, lanzan feroces dentelladas y chillan histéricamente. Luchas valientemente y consigues matar a muchos antes de que seas literalmente arrollado y te lleven encadenado ante el Señor de la Oscuridad Gnaag. Con cruel regocijo, ordena que seas arrojado al lago de Sangre, donde tu sufrimiento sin fin alimentará sus diabólicas llamas por toda la eternidad.

Trágicamente, tu vida natural y tu misión acaban aquí.

209

Con un movimiento veloz y elegante, sacas una daga del cinturón de uno de tus enemigos muertos, giras sobre tus talones y se la lanzas al arquero antes de que tenga la oportunidad de disparar



otra flecha. Se hunde en su pecho y lo hace caer de espaldas a las negras aguas del mar de Kalte. Con la cubierta de popa libre ahora de enemigos, agarras el timón e intentas alejar la nave del acorazado. El segundo barco enemigo se está acercando rápidamente y temes que la *Intrépida* sea destrozada si queda atrapada entre los dos acorazados.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Por cada Disciplina del Magnakai que poseas por encima de las tres habilidades iniciales, añade 1 al número que hayas elegido (por ejemplo, si posees cinco Disciplinas del Magnakai, suma 2 al número elegido).

Si el total se halla comprendido entre 0 y 9, **pasa al 309**.

Si es 10 o más, **pasa al 151**.

210

Pacientemente dejas que los ingenieros terminen su labor. Cuando han acabado bajan de la plataforma que permite trabajar en

la zona del tanque y abandonan el dique seco. Cuando te aseguras de que no hay moros en la costa, subes por una escalera de mano al depósito y observas con más detenimiento un panel de control sujeto a un lateral. Una lámina de metal blanco del tamaño de una daga, suspendida dentro de un tubo grueso de vidrio, parece controlar la potencia generada en el interior del tanque anaranjado. Si fueras capaz de invertir el tubo, el cambio de posición resultaría difícil de descubrir, pero las consecuencias serían catastróficas. Una vez invertido, la potencia comenzaría a aumentar descontroladamente y acabaría provocando la explosión del tanque.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 31**.

Si no posees esa habilidad o aún no has llegado a ese nivel de adiestramiento del Magnakai, puedes invertir el tubo: **pasa al 345**.

O puedes dejar el tubo intacto y abandonar los intentos de sabotaje: **pasa al 223**.

211

Tu aguda vista sigue el vuelo veloz del ave y con facilidad disparas al cielo y la derribas. Se oye un graznido de dolor y el pájaro cae al mar a menos de un brazo de distancia de tu improvisada balsa salvavidas, lo cual hace que puedas recuperar la Flecha (no necesitas borrar una Flecha de tu *Lista de Armas*).

Pasa al 14.

212

Tu Flecha golpea en el blanco con escalofriante precisión. El Drakkar lanza los brazos al aire y cae de la silla de montar, muerto al instante por tu saeta mortal.

Pasa al 79.

213

Con un pavoroso grito de venganza, el oficial Drakkar traza un arco hacia abajo con su cimitarra para partirte el cuello en dos. Pero con gran habilidad esquivas el golpe dando un paso lateral y consigues desviar la brillante hoja con el borde de tu arma. El Drakkar gruñe una maldición y embiste de nuevo, decidido a acabar con tu vida.

Oficial de Marina Drakkar: Destreza en el Combate 27 Resistencia 38

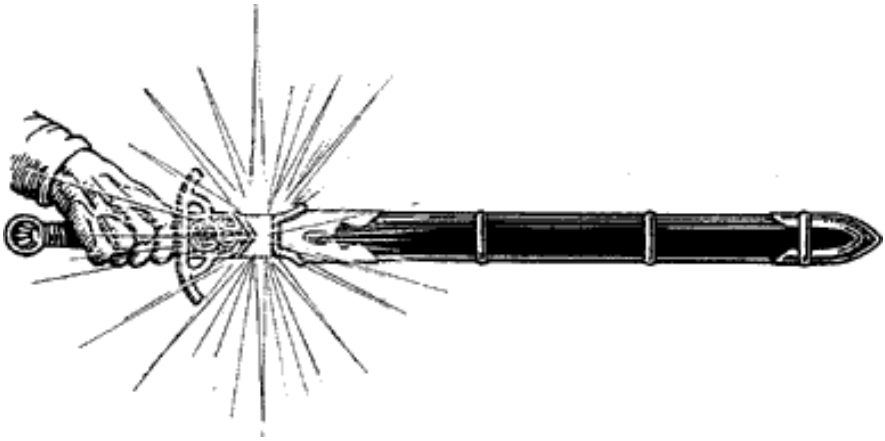
Puedes eludir el combate después de dos asaltos: **pasa al 274**.

Si ganas la pelea, **pasa al 232**.

214

Desenvainas la Sommerswerd y la umbría cámara se inunda de una cegadora luz dorada, como si un sol hubiese surgido con una gran llamarada bajo su negra bóveda. Las paredes de acero vibran y se comban bajo el torrente de energía pura que irradia la hoja de la espada. Hasta ahora el poder de la Espada del Sol había estado bajo control, aprisionado y atenuado dentro de su divina hoja. Incluso el rayo de energía que destruyó al Señor de

la Oscuridad Zagarna a las puertas de Holmgard no fue más que el parpadeo de una vela comparado con el ardiente fulgor que fluye ahora de su punta.



Por un momento ves como brillan de locura y pánico los ojos de mosca de Gnaag, antes de que sea consumido por el poder de la Sommerswerd y se vaporice en átomos invisibles. Con un grito de victoria, envainas la Espada del Sol y miras fijamente el lugar donde, sólo unos segundos antes, tu archienemigo se enfrentó a ti.

Pasa al 350.

215

Usando tu avanzada habilidad del Magnakai, te concentras en un peñasco cubierto de maleza que está situado a tu izquierda, lejos de donde te encuentras. Los Giaks, conducidos por su explorador, se dirigen apresuradamente hacia allí con las lanzas en ristre. Se ríen con regocijo ante la idea de matar a otro indefenso sommerlundés, pero cuando llegan al peñasco descubren,

naturalmente, que nadie se oculta tras él. Los sonidos de sus viles maldiciones se apagan poco a poco a medida que te alejas sigilosamente por la playa.

Pasa al 157.

216

Ilustración XII

En un trono de granito tallado, rodeado por siete pilares de fuego, se sienta un ser cuya forma irradia pura maldad. Una amplia túnica gris amortaja su cuerpo de esqueleto y ciñe una garganta fibrosa que se infla y se desinfla repulsivamente cuando inhala el aire sulfuroso. Con un dedo en forma de garra se rasca nerviosamente la piel tirante y llena de ampollas que le cubre el inflamado lado izquierdo del rostro, intentando en vano enganchar la cabeza de un parásito serpentiforme que se aloja en su mandíbula. Sus ojos, profundamente hundidos en las órbitas y enrojecidos por el dolor insufrible de su aflicción, arden con un fanatismo enfermo mientras escucha con impaciencia las súplicas y excusas ofrecidas por los dos, el hombre de rojo y otro, que están de pie ante él, inclinados humildemente en señal de reverencia.

Los desafortunados mortales se defienden hablando en la lengua de Vassagonia, un idioma que dominaste hace tiempo. Hablan de retrasos en la construcción de un acorazado poderoso, de escasez de material y de muy poco tiempo para terminar su trabajo. Sus palabras encolerizan al que está sentado. Los maldice, y el suelo se estremece bajo el peso de su voz antinatural.

-¿Os atrevéis a desafiarme? -ruge-. ¿Queréis sufrir la ira de Kraagenskûl, Señor de Argazad? ¡Necios! Sabed esto. Si el trabajo no se completa antes de la próxima luna, desearéis verdaderamente estar muertos. Mil años de agonía serán el premio para vuestro fracaso. ¡Mil años sin morir en los calabozos de Helgedad!

El Señor de la Oscuridad Kraagenskûl desenvaina su espada.

Excitado por su propia furia, el cadavérico Señor de la Oscuridad Kraagenskûl se levanta de su trono y saca la espada que llevaba envainada a su lado. La hoja no se parece a nada de lo que jamás hayas visto. Es totalmente negra, un negro tan denso que parece completamente separada del puño, como un desgarrón a través del cual vislumbras las profundidades de pesadilla del espacio. Dirige la punta hacia los dos atemorizados hombres para reforzar su amenaza, pero la hoja se rebela. Se mueve de forma descontrolada y apunta acusadoramente hacia el lugar donde estás escondido. El Señor de la Oscuridad entorna sus ojos salvajes y una oleada de energía psíquica golpea tu mente.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, **pasa al 21**.

Si no posees esa habilidad, **pasa al 267**.

217

El Xargath se hunde rápidamente bajo las aguas heladas. Su cola rompe la superficie, azota la remolineante espuma y desaparece también, arrastrada por el cuerpo inerte de la criatura, que desciende en espiral unos doscientos metros hasta que llega a su último lugar de descanso en el fondo del mar de Kalte.

Las destrozadas cubiertas de la *Intrépida* quedan sumidas en un sobrecogedor silencio cuando los pocos que han sobrevivido al ataque contemplan horrorizados el mar turbulento y ensangrentado. Entonces empiezan a oírse los lamentos de los heridos, y aquellos que todavía se mantienen en pie emprenden la dura y desalentadora tarea de rescatar los cuerpos y restañar las heridas. Ayudas en la búsqueda y encuentras al Capitán Borse tumbado cerca de la lancha del barco. Está inconsciente y malherido: tiene rotas ambas piernas a la altura del muslo por un golpe de la cola

del monstruo. Intentas reanimarlo con tus habilidades curativas básicas del Kai, pero está en un coma profundo y no responde.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 159**.

Si no posees esa habilidad, **pasa al 41**.

218

La criatura cae fláccidamente al suelo cuando le asestas el golpe mortal, que casi la parte en dos. Intrigado por la naturaleza de esta extraña bestia, separas con la punta de tu arma sus pliegues de carne gris y gomosa y descubres dos filas de colmillos parecidos a los de las serpientes, aún rezumantes de un pegajoso fluido amarillento. Tus sentidos te advierten que ese fluido es un veneno mortal, capaz de matar en cuestión de segundos. Quienquiera que haya colocado este Plaak en tu cabina trataba de asesinarte.

Asqueado por el olor de la criatura, empujas sus restos bajo la litera. Cuando te incorporas oyes un silbido fuerte e intermitente que procede de la cubierta de arriba: es la señal de que Helgedad ha sido avistada por el vigía. Con el corazón palpitante al pensar que vas a contemplar la fortaleza más infame de los Señores de la Oscuridad por primera vez, abandonas tu camarote y asciendes a la cubierta de arriba.

Pasa al 326.

219

Entiendes lo suficiente de la lengua giak para saber que el capitán enemigo se dispone a enviar la *Intrépida* al fondo del mar.

El tubo metálico es el ingenio por el que los acorazados lanzan sus proyectiles de fuego, con uno de los cuales ya te encontraste al burlar el bloqueo de Toran. Este que ves está cargado y apunta directamente a la línea de flotación de la *Intrépida*. Al principio te parece que el disparo va a ser un derroche de munición: la *Intrépida* se está hundiendo tan rápidamente que disparar ahora contra ella no parece que vaya a servir de mucho. Entonces comprendes lo que el oficial enemigo planea hacer, y sólo de pensarlo te hierve la sangre.

Pasa al 113.

220

A pesar de no contar con la protección del amuleto, tu sumamente desarrollada habilidad del Magnakai te defiende de las ardientes temperaturas y la atmósfera envenenada de Helgedad. Sin embargo, sufres durante unos momentos, mientras tu cuerpo se adapta al nuevo ambiente: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 280.

221

Con una sorprendente gracia, el Zlanbeast planea suavemente hasta posarse en lo alto del edificio. El aire que viene del estuario apesta a hierro y hollín, y cuando saltas desde la silla compruebas que el tejado está cubierto de una capa de polvo gris de varios centímetros de grosor.

El chirrido de unas bisagras oxidadas te alerta de que una trampilla está abriéndose. La fea cara grisácea de un malhumorado soldado Giak aparece. Se encarama al tejado y empieza a gritarte, ordenándote que le expliques cómo es que estás en posesión

de un Zlanbeast, una criatura usada sólo por los Señores de la Oscuridad y sus lugartenientes no-muertos.

Si tienes algunas Kikas[11] y quieres ofrecérselas como soborno para que te ayude a encontrar al Capataz de Esclavos, **pasa al 108**.

Si prefieres ignorar sus amenazas y ordenarle que te conduzca ante el Capataz de Esclavos, **pasa al 281**.

222

Medio ciego por el polvo y la oscuridad, sales de entre el montón de cuerpos y maderas rotas y te diriges tambaleándote como un borracho hacia una brecha en la pared de la bodega del barco. Al otro lado de la pared, un estrecho corredor te conduce a unas escaleras, donde yace el cuerpo de uno de los marineros, tendido boca arriba con sus manos aferradas a la hoja de la daga de un Drakkar que terminó con su vida. Aún aturdido por la caída, tus sentidos no te advierten de un enemigo al acecho en las sombras. Cuando estás a punto de poner el pie en la escalera, te ataca por la espalda y te inmoviliza con una llave de cuello.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad y has alcanzado el rango de Vástago del Kai u otro superior, **pasa al 32**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese rango, **pasa al 198**.

[11]No se pueden utilizar Coronas o Lunas en lugar de Kikas en este caso.

223

Un grupo de Drakkarim, liderados por una figura vestida con una túnica roja con capucha, se dirigen hacia el acorazado. De repente se detienen y uno de los guerreros Drakkar señala la plataforma en la que te encuentras. En lugar de quedarte y pelear, desciendes deslizándote rápidamente por la escalera de mano y te escabulles al amparo de los montones de vigas y planchas de acero.

Cuando el grupo llega a la plataforma, ya estás montado en tu caballo, cabalgando a lo largo de la calle que sale del dique.

Pasa al 97.

224

Tu Sexto Sentido del Kai te avisa de que vas a ser atacado. Giras sobre tus talones y ves a un infante de marina Drakkar arremetiendo contra ti con una daga de hoja estrecha y afilada, empuñada firmemente en su ampollada mano.

Infante de Marina Drakkar: Destreza en el Combate 19 Resistencia 23

Este adversario es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Debido a la velocidad de su ataque, te ves incapaz de evitarlo o de desenvainar un arma hasta el tercer asalto.

Si quieres evadir el combate en el tercer asalto, puedes hacerlo saltando por la borda al mar: **pasa al 58**.

Si ganas el combate, **pasa al 91**.

225

Una vez que se ha recaudado el dinero de las apuestas, todas las miradas se dirigen al maestro de ceremonias del foso, quien hará sonar el gong que da comienzo al combate. Pero la pelea termina antes de que empiece oficialmente. La criatura de piel naranja salta de repente sobre su contrincante y lo golpea con el garrote en su desprotegido cráneo, matándolo al instante. La muchedumbre grita con regocijo ante la demostración de juego sucio de la bestia, y a pesar de las clamorosas protestas de aquellos que, como tú, apostaron por el humanoide, el maestro de ceremonias declara de mala gana al reptil como ganador.

Borra todas las Kikas que apostaste y **pasa al 134**.

226

Ilustración XIII

El negro apéndice retrocede, como si la criatura sintiese que eres una amenaza, hasta que se detiene y se queda suspendido en el aire sobre el abismo. Te adelantas con la intención de acelerar su retirada, cuando de repente una enorme forma irrumpe de la fisura elevándose a tal velocidad que los contornos de la criatura se difuminan. Emite un ensordecedor chillido y se lanza en picado hacia tu pecho.

Instintivamente te tiras al suelo para evitar ser herido por este horror aullante, pero, al pasar como una centella junto a ti, su tentáculo te roza el hombro. Ves un destello de luz y un dolor agudo te recorre el brazo; la criatura te ha soltado una descarga de energía eléctrica que te deja los brazos paralizados y sin sensibilidad: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Apretando los dientes de dolor, te pones de pie a tiempo de ver que la criatura se abate sobre ti por segunda vez.

El tentáculo del Ictakko te roza el hombro.

Ictakko: Destreza en el Combate 25 Resistencia 35

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Concentración y hayas alcanzado el rango de Archimaestro, perderás 1 punto adicional de RESISTENCIA cada vez que la criatura te hiera durante el combate, debido al efecto paralizador de su ataque eléctrico.

Si ganas el combate, **pasa al 343**.

227

Tu habilidad y tu destreza hacen que escalar el muro sea una tarea fácil. Alcanzas el parapeto, trepas por encima de él y desciendes furtivamente por el otro lado del muro sin ser visto ni por los guardias de la atalaya ni por los dos que lo patrullan. Luego, escondiéndote detrás de las rocas y peñascos que bordean la calzada, escapas a través del paso sin ser detectado.

Pasa al 137.

228

Bruscamente das la vuelta a los cuerpos de tus enemigos y registras sus bolsillos y mochilas. Descubres los siguientes objetos, los cuales pueden serte de utilidad durante tu misión:

Daga
Espada
Hacha
Espada Corta
40 Kikas (equivalentes a 4 Coronas de Oro)
Manta
Llave Negra

Si deseas quedarte con algunos de estos objetos, recuerda hacer los cambios adecuados en tu *Carta de Acción*.

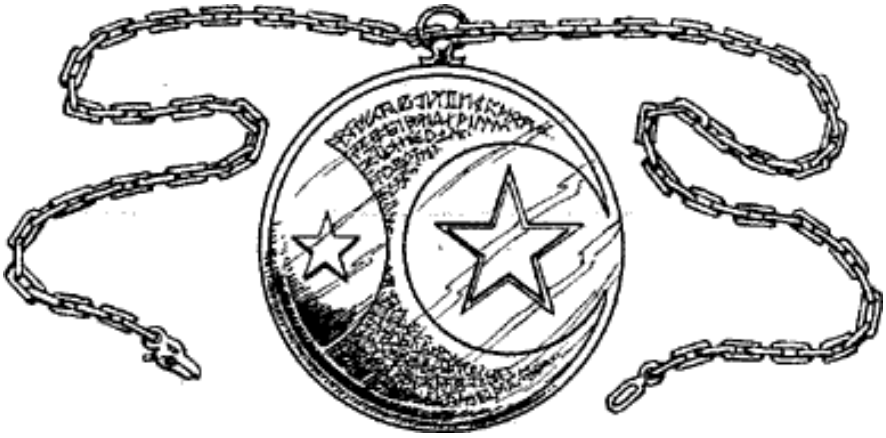
Para continuar por el túnel, **pasa al 280**.

229

Pasas el tiempo previo a tu partida descansando y revisando los detalles de la misión. Finalmente, llega la hora de emprender el viaje y Banedon y Rimoah te acompañan hasta el puerto de Toran y te conducen a bordo de la carabela *Intrépida*. Antes de desembarcar, Banedon te entrega un sobre sellado y un Amuleto Dorado con una cadena.

-Llévalo, te protegerá -te dice mientras te coloca el amuleto alrededor del cuello-. Te mantendrá a salvo del calor y la atmósfera ponzoñosa del lugar al que vas.

(Anota en tu *Carta de Acción* el Amuleto Dorado como un Objeto Especial; si ya llevas el número máximo de Objetos Especiales, no necesitas desechar otro en favor de este).



-¿Y el sobre? -preguntas intrigado.

-Ni el Capitán Borse ni su tripulación saben nada de tu identidad o de la vital naturaleza de tu travesía. Lo único que saben es que deben atravesar el bloqueo y llevarte hasta Durenor. Cuando estéis fuera de peligro, entrega este sobre al capitán. Contiene nuevas órdenes para que ponga rumbo al estuario de Aarnak. Es un excelente capitán: puedes estar seguro de que tanto él como su valerosa tripulación están capacitados para llevarte a través de las peligrosas aguas del mar de Kalte.

Momentos después el capitán sale de su camarote. Es un viejo lobo de mar de pelo entrecano, ataviado con una capa de cuero que pende holgadamente de sus anchos y fuertes hombros. Te da la bienvenida a bordo con una sonrisa fácil y un firme apretón de manos. Después se excusa y se va a supervisar los últimos preparativos del viaje.

-Que los Dioses Kai e Ishir te protejan, Lobo Solitario -susurra Lord Rimoah justo antes de que él y Banedon desembarquen-, y nos concedan una victoria definitiva sobre las fuerzas de la oscuridad.

Pasa al 325.

230

Empuñando un arma de los Señores de la Oscuridad, lanzas a Taktaal un doloroso golpe que lo hiere profundamente. Chillando con un lamento sobrenatural de dolor, se retira del Transfusor y desengancha una maza, tallada de un sólido pedazo de cristal negro, de una cadena que lleva alrededor de su cuello putrefacto. Cuando alza la maza, te adelantas para golpearlo de nuevo.

Señor de la Oscuridad Taktaal (herido): Destreza en el Combate 36 Resistencia 40

Este ser sobrenatural es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si ganas el combate, **pasa al 78**.

231

Apuntas y disparas al Drakkar que va en cabeza. La Flecha atraviesa su armadura de cuero y se clava profundamente en su pecho. Suelta un grito apagado por su yelmo y cae de rodillas. Los otros tres Drakkarim siguen avanzando rápidamente y apenas tienes tiempo de desenvainar un arma antes de que se abalancen sobre ti profiriendo sanguinarios gritos de venganza.

Escolta Drakkarim: Destreza en el Combate 23 Resistencia 30

Si ganas el combate, **pasa al 182**.

232

El Drakkar lanza un grito de muerte y cae pesadamente sobre la cubierta, con su cimitarra aún fuertemente empuñada. En ese momento los primeros soldados emergen por la barandilla. Por un instante vacilan cuando ven a su oficial muerto, pero pronto su conmoción se torna ira.

-*¡Shez dok tot!* -gritan, y como un trueno se abalanzan sobre ti reflejando en sus crueles ojos el deseo de matarte.

Si quieres eludir el combate, **pasa al 274**.

Si prefieres mantenerte firme y recibir el ataque, **pasa al 347**.

233

Desesperadamente intentas desembarazarte de la viscosa criatura, pero esta logra hundirte sus colmillos de serpiente en el cuello e inyectar su mortal veneno.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, **pasa al 136**.

Si no posees esa habilidad o no has alcanzado aún ese nivel de entrenamiento, **pasa al 73**.

234

Aunque la cueva está vacía, percibes el olor dejado por una criatura que ha dormido aquí en las últimas veinticuatro horas. Si esta es la guarida de la criatura, es probable que vuelva para resguardarse de la tormenta.

Si deseas abandonar la cueva y buscar refugio en otra parte, **pasa al 183**.

Si decides quedarte en la cueva y permanecer en guardia por si su ocupante anterior vuelve, **pasa al 18**.

235

-El Transfusor, que debes destruir para asegurar el fin de los Señores de la Oscuridad que están ahora fuera de las fronteras de su reino, se encuentra en la cámara más alta de la Torre de los Condenados. Encontrarás esta torre en una parte de la ciudad conocida como el Sector Imperial. Pero ¡sé cuidadoso! Este sector es el más fuertemente vigilado de toda la ciudad, pues aquí es donde tiene su residencia el propio Gnaag.

El Capataz de Esclavos coge una extraña máscara de una mesa cercana y te la ofrece. Está hecha de un mineral verde parecido al vidrio y tiene la forma de un horrible rostro.

-Llévala siempre puesta. Mantendrá tu identidad segura ante cualquier inspección.

Aceptas la Máscara Verde (anótala como un Objeto Especial en tu Carta de Acción; no necesitas descartar otro objeto en su favor si ya tienes el máximo) y escuchas atentamente como el Capataz de Esclavos termina de darte instrucciones.

Pasa al 293.

236

Sueltas la cuerda y la Flecha parte silbando hacia el interior de la cavernosa boca del Xargath. El monstruo retuerce la cabeza de dolor y emite un silbido parecido al de un géiser, pero no ceja en su empeño y sigue avanzando. Maldiciendo tu mala suerte, te llevas el Arco al hombro y desenvainas un arma para defenderte de su inminente ataque.

Pasa al 344.

237

Caes encima del Drakkar y lo derribas, pero no puedes agarrarte bien a su brillante armadura de cuero y al chocar contra el suelo te das un fuerte golpe que te deja sin respiración: pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al 175.

238

Con rapidez coges el Arco y apuntas la Flecha mágica. El resplandor del astil revela el gran poder que encierra, un poder capaz de destruir a aquellos que la han creado y utilizado para matar a otros. Taktaal siente que su final está cerca e intenta dar un grito de alarma, pero lanzas la Zejar-dulaga y el grito se le ahoga en la garganta cuando la saeta se clava profundamente en su malvado corazón. Con una demostración de su increíble fortaleza, Taktaal se arranca la Flecha de su cuerpo y se desploma al borde de la tarima. Un hediondo gas negro escapa con un siseo de la herida abierta y su cuerpo se desvanece rápidamente hasta que todo lo que queda de él es una mancha de un color gris apagado sobre el negro brillante del suelo de acero.

-¡Ghanesh estará orgulloso de ti! -grita una voz llena de malevolencia desde las sombras.

Es una voz que llena tu corazón de temor, ya que reconoces al instante el áspero tono de tu más odiado enemigo: el Señor de la Oscuridad Gnaag.

Pasa al 50.

239

Con tu arma presta, saltas hacia delante dispuesto a evitar la matanza de tus indefensos compañeros. La velocidad y ferocidad de tu ataque coge al capitán y a sus dos artilleros por sorpresa. Con letal rapidez despachas al oficial y a uno de sus hombres y te vuelves para desviar una estocada del artillero restante, el cual grita como un poseso y arremete contra ti.

Artillero Drakkarim: Destreza en el Combate 19 Resistencia 25

Si ganas y el combate dura tres asaltos o menos, **pasa al 272**.

Si ganas y el combate dura cuatro asaltos o más, **pasa al 155**.

240

Tu golpe mortal provoca un aullido del Señor de la Oscuridad Kraagenskûl, tan ensordecedor que sacude los mismos cimientos del edificio. Luego se desploma en el suelo y, al hacerlo, su demacrado cuerpo se desvanece ante tus ojos, dejando sólo una andrajosa túnica gris y una espada negra como señal de su muerte.

Si deseas quedarte con Helshezag, la espada del Señor de la Oscuridad Kraagenskûl, anótala en tu *Carta de Acción* como un Objeto Especial. (Envuelves esta espada en los restos de la túnica gris y la llevas atada verticalmente a tu Mochila). Cuando la uses en combate, añadirá 5 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE, y 7 puntos cuando la uses contra un Señor de la Oscuridad de Helgedad. Sin embargo, el uso prolongado de esta hoja maldita debilitará tu puntuación de RESISTENCIA. Cada vez que utilices la espada en un combate, deberás restar 1 punto de tu nivel de RESISTENCIA en el segundo asalto y en los siguientes.[12]

Habiéndote recuperado del combate, abandonas rápidamente la cámara por una escalera que lleva al tejado. Allí descubres el Zlanbeast, la montura alada personal de Kraagenskûl, posado sobre un madero elevado. Cerca del animal, un Caballero de la Muerte armado con una lanza está asomado al parapeto, mirando distraídamente las luces del puerto. El Zlanbeast olfatea el aire

[12]Según la edición más reciente del libro, publicada por Mongoose Publishing, «esta reducción es permanente».

y se mueve a lo largo de su percha con movimientos nerviosos y bamboleantes. Siente que eres su enemigo natural y tu presencia lo está agitando. Debes actuar rápidamente y con habilidad si quieres usar esta bestia para escapar de Argazad.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, **pasa al 310**.

Si deseas acercarte al Caballero de la Muerte y decirle que le requieren en el cuartel, **pasa al 92**.

Si deseas deslizarte hacia el guerrero y lanzar un ataque sorpresa, **pasa al 178**.

241

Durante dos días y dos noches, la *Intrépida* surca aguas tempestuosas impulsada por un viento gélido que sopla desde los glaciares de Kalte en el norte. El mar se vuelve cada vez más peligroso, con chubascos de aguanieve y tormentas eléctricas que estallan de repente. Sin embargo, el alba del tercer día anuncia un cambio súbito en el tiempo: niebla, una desagradable humedad sin viento, gris y silenciosa, que impide ver a más de un brazo de distancia y deja a la tripulación empapada y con escalofríos. Muchos miran envidiosamente tu capa de piel de Kalkoth mientras se ocupan con silenciosa desazón de sus tareas de las primeras horas de la mañana.

-Maldita sea esta niebla -refunfuña el Capitán Borse, contemplando con impotencia la neblina húmeda que mantiene la nave al pairo-. Mejor un ventarrón o una tormenta del mar de Kuri que esto.

Durante innumerables horas la nave permanece inmóvil, meciéndose suavemente en un mar frío y apático. Mirando fijamente el velo de niebla, es fácil imaginar toda suerte de criaturas al acecho en su interior. El inquietante silencio no contribuye a aliviar

los miedos supersticiosos de la tripulación, y cuando de repente la calma se ve perturbada por un banco de carpas de mar de aletas rojas, más de un hombre grita de asombro y sorpresa.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, **pasa al 305**.

Si no posees esa habilidad, **pasa al 60**.

242

Con los gritos infernales de los seguidores del Señor de la Oscuridad Taktaal resonando en tus oídos, huyes para salvar la vida a lo largo de una tortuosa callejuela envuelta en la oscuridad. Te hundes hasta los tobillos en la carroña hedionda que cubre su superficie y tienes problemas para conservar el equilibrio, pero el miedo de lo que te ocurrirá si resbalas hace que te mantengas de pie. La calleja acaba en una calle más ancha que corre de norte a sur. El sonido de lobos aullando te disuade de dirigirte al norte, por lo que te encaminas rápidamente a lo largo de la calle que lleva hacia los sectores meridionales de la ciudad.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación y has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, suma 5 al número que hayas escogido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 120**.

Si es 7 o más, **pasa al 173**.

243

La fuerza de tu golpe mortal hace que el Drakkar retroceda tambaleándose por la cubierta. Choca con otro marinero, que venía

en su ayuda, y lo lanza al mar de cabeza. Te preparas por si otro enemigo está al acecho, preparado para abalanzarse sobre ti, pero el humo de la chimenea del buque es tan espeso, y los otros Drakkarim están tan ocupados en sacar a los infantes de marina del agua, que no ven como te diriges sigilosamente hacia la timonera, situada cerca del centro de la cubierta. Al aproximarte una puerta de acero se abre y tres fornidos Drakkarim aparecen en el umbral y te hacen frente. Paras la hoja de uno, golpeas al segundo en el pecho y haces que el tercero dé vueltas de lado, dejando tras de sí una estela escarlata de sangre que brota de la herida mortal que le has causado. Una estocada rápida al corazón acaba con el marinero restante, quien grita y cae rodando por una escalera de hierro que hay tras la puerta, hasta desaparecer en una oscuridad llena de ruidos.

Si tienes la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 26**.

Si no posees esa habilidad, puedes descender los escalones: **pasa al 266**.

O puedes cerrar de golpe la puerta de acero y buscar otro lugar para esconderte de los marineros Drakkarim de la cubierta: **pasa al 169**.

244

Brillantes destellos de luz danzan alocadamente ante tus ojos conforme el poder de Kraagenskûl abrasa tu mente. Te tambaleas ante un ataque psíquico tan fuerte, pero consigues, preso de la desesperación, repelerlo: pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Cuando la conmoción va desapareciendo poco a poco y recobras la visión, haces acopio de valor para enfrentarte al Señor de la Oscuridad una vez más.

Pasa al 147.

245

Tu Flecha surca el cielo, pero pasa a un palmo de distancia del pájaro. Y, con las prisas por sacar un arma de mano, dejas caer descuidadamente el Arco al mar (borra esta Arma de tu *Carta de Acción*). Maldiciendo la pérdida, te preparas para defenderte de este ataque aéreo.

Pasa al 268.

246

Arrastras el cadáver del Liganim hacia las sombras y registras sus bolsillos en busca de algo de interés. Todo lo que obtienes es una Llave Negra. Si quieres conservarla, anótala en tu *Carta de Acción* como un Objeto de la Mochila.

Para continuar, **pasa al 130**.

247

En el momento en que tu mano rodea la empuñadura, una voz en tu mente profiere una advertencia. Recuerdas entonces las palabras de Lord Rimoah cuando, en la Cámara del Destierro del Gremio de Magos de Toran, te dio la vaina especial de korlinium donde llevas envainada la Espada del Sol: *«Recuérdalo, desenvainar la Sommerswerd en las Tierras Oscuras es encender una almenara, señal que Gnaag seguro verá».*

En lugar de desenvainar el arma y poner en riesgo la misión, retiras tus manos de ella justo cuando los Giaks lanzan su ataque.

Centinelas Giaks: Destreza en el Combate 17 Resistencia 22

Debes combatir los dos primeros asaltos desarmado.

Puedes huir del combate al comienzo del tercer asalto saltando desde las almenas: **pasa al 96**.

Si ganas el combate, **pasa al 349**.

248

Saltas por encima del cuerpo del enemigo muerto y te apresuras a ayudar a Davan, que está siendo obligado a retroceder hasta la borda por tres rugientes Drakkarim.

-¡Por Sommerlund! -gritas cuando te lanzas al ataque, tumbando a dos de sus adversarios de un solo mandoble.

Diestramente Davan acaba con el tercero y juntos avanzáis hacia la popa, donde el enemigo trata de tomar el control del timón. Muchos marineros de vuestra tripulación yacen sobre la cubierta desangrándose, ya que, aunque luchan valientemente, no son rival para los perversos infantes de marina Drakkarim.

Al pie de la improvisada escalera que asciende a la cubierta de popa, te enfrentas al jefe de los asaltantes enemigos.

-*¡Okak gaz egor!* -gruñe, con ojos diabólicos que brillan a través de las aberturas de su yelmo de cuero tachonado-. *¡Shez ok okak nogjat ash gajog ok okak adez!*

Alza su hacha ensangrentada y se abalanza hacia ti.

Sargento de Marina Drakkarim: Destreza en el Combate 26 Resistencia 30

Puedes evadir el combate después de dos asaltos: **pasa al 7**.

Si ganas el combate, **pasa al 290**.

249

Ignoras al grupo y sigues a un puñado de ruidosos Giaks de la tripulación con la esperanza de oír por casualidad algo que te dé un indicio de la localización del Sector Imperial de Helgedad. El túnel pronto se une a otro en un punto donde una escalera de granito asciende hasta la superficie. El grupo sube las escaleras y ves como desaparecen por una entrada en forma de arco que da acceso a una calle. ¿Qué harás ahora?

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación y has alcanzado el rango de Tutor u otro superior, **pasa al 83**.

Si no posees esa habilidad o no has llegado aún a ese nivel de adiestramiento, **pasa al 67**.

250

Mientras languideces en la celda, el sargento de los Caballeros de la Muerte lleva tu equipo a su comandante, el Señor de la Oscuridad Kraagenskûl, que inmediatamente reconoce su origen y tu verdadera identidad. Gnaag es informado y, en el espacio de unas cuatro horas, viaja hasta la base naval desde la ciudad de Helgedad. Ordena que seas ejecutado inmediatamente y amenaza con la muerte si su orden no se lleva a cabo con éxito.

El Señor de la Oscuridad Kraagenskûl sugiere el método de ejecución, una forma tan irónica que agrada enormemente a su líder. Al amanecer, el Cristal Explosivo que tenías la intención de usar en Helgedad es colocado junto a la puerta de tu celda. El cuartel es evacuado antes de activar el explosivo. Quince minutos más tarde, tu vida y tu misión acaban en un abrupto final.

251

Usando tu visión telescópica, enfocas la forma que se aproxima y, a medida que se acerca, puedes discernir lo que es exactamente. Ves un carro cargado de barriles y cajas, tirado por seis criaturas semejantes a los bueyes. Dos Giaks están sentados encima del carro: el cochero, que está fustigando a las bestias con un látigo, y un guardia que parece profundamente dormido. Detrás del carro cabalgan cuatro jinetes, que, a juzgar por su envergadura y el estilo de sus armaduras de cuero negro, componen la escolta Drakkarim.

Su ruta los llevará cerca de donde estás cobijado. Teniendo en cuenta la habilidad de los Giaks de ver en la oscuridad, decides quedarte escondido y esperar a que pasen de largo.

Pasa al 304.

252

Los furiosos gritos de la patrulla Giak inundan el cielo nocturno. Han sido testigos de la matanza de sus camaradas y ahora están buscándote frenéticamente para matarte. Dolorido por la fatiga del esfuerzo, decides evitarlos en vez de combatir y empiezas la empinada subida hacia la cumbre del acantilado.

Cuanto te queda aproximadamente la mitad del ascenso, divisas una serie de sombras que descienden por el sendero. Notas como tu pulso se acelera cuando intuyes que es otra patrulla de Giaks, que pretende cortarte la vía de escape. Buscas un modo de evadirlos, pero la única salida posible es un descenso en vertical hasta la playa.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, **pasa al 30**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 132**.

253

Quitándote el sudor y la mugre de los ojos, asciendes por las escaleras y emerges en la cubierta de popa, cerca del timón. Allí encuentras a Davan y a un puñado de marineros enzarzados en una desesperada y encarnizada lucha cuerpo a cuerpo contra un denodado enemigo que los dobla en número. Enarbolas tu arma y te abres paso a golpes hacia tus asediados compañeros. Cuando te ve acercarte, Davan grita de alegría y tú le respondes con tu grito de guerra:

-¡Por Sommerlund!

Entonces Davan vuelve a gritar, esta vez para advertirte:

-¡Arquero encima de ti!

Levantas la vista hacia las jarcias y sientes una fría puñalada de miedo en el corazón cuando vislumbras la cara de gozo de un Drakkar. Con una mano sujeta un arco y con la otra tensa la cuerda, con una flecha a la altura de su hirsuta barbilla. Articula con los labios una maldición y lanza la mortal saeta.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 2 al número que hayas escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, suma 3 al número.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 3, **pasa al 122**.

Si está entre 4 y 7, **pasa al 53**.

Si es 8 o más, **pasa al 321**.

254

Todas las apuestas se hacen con rapidez y el maestro de ceremonias del foso se dispone a dar inicio al combate, pero la pelea

termina nada más empezar. Sin esperar a que el maestro de ceremonias golpee el gong que indica el comienzo, el luchador de piel anaranjada se abalanza sobre su oponente y le clava el garrote con pinchos entre sus atónitos ojos, matándolo al instante. El graderío grita de gozo ante la demostración de juego sucio de la bestia y, aunque los que apostaron por el humanoide se quejan a gritos, el maestro de ceremonias declara de mala gana al reptil como vencedor.

Se están preparando las apuestas para el siguiente combate cuando un silbido sonoro e intermitente interrumpe el espectáculo: es la señal de que Helgedad ha sido avistada por el vigía. Parte del público se levanta de sus asientos para ver la Ciudad Negra a través de las diminutas portillas que están alineadas en las paredes de la galería. Con el corazón latiéndote con fuerza al pensar que vas a ver por primera vez la fortaleza más maligna de los Señores de la Oscuridad, abandonas el foso y te unes a los demás.

Pasa al 326.

255

Kraagenskûl te observa mientras pasas por encima de los cuerpos ensangrentados de sus engendros y alza su espada negra cuando osadamente te aproximas a él.

-¡Aquí encontrarás tu final, necio! -ruge, blandiendo la espada ante su rostro cadavérico-. Ven. Toma ¡si te atreves!

Con precaución rodeas al Señor de la Oscuridad procurando permanecer fuera del alcance de su mágica espada, pero este se abalanza hacia ti con sorprendente velocidad. Te lanzas en plancha al suelo para evitar el ataque, y entonces ves la oportunidad de cambiar las tornas a tu favor. De una fuerte patada, derribas uno de los pilares de fuego sobre tu enemigo. Este grita y se aparta rápidamente a un lado, pero la columna le roza el

hombro antes de caer con crepitante estruendo al suelo de granito. La espada negra sale despedida de su mano y cae cerca de la base del trono. Por un momento vuestras miradas se cruzan, e inmediatamente echáis a correr los dos a la vez para coger la espada.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Por cada Disciplina del Magnakai que poseas, incluyendo las tres iniciales, añade 1 al número escogido.

Si el total está entre 0 y 5, **pasa al 90**.

Si es 6 o más, **pasa al 133**.

256

Estás en la barandilla del barco contemplando a tu alrededor el manto de oscuridad de la noche. El aire salado enfría tu rostro, pero, al respirar profundamente, notas un extraño olor amargo, como a azufre quemado. Te dispones a mencionárselo al capitán cuando desde la cofa resuena un grito que sume a la tripulación en una actividad frenética:

-¡Enemigo a proa!

-¡Todo a babor! -grita el capitán, y el timonel gira el timón todo lo que puede.

Cinco acorazados de las Tierras Oscuras aparecen. Están equipados con una formidable variedad de armas montadas sobre sus cubiertas de acero, y en cada uno de ellos, en la mitad de la eslora, sobresale una alta chimenea que escupe un sofocante humo sulfuroso. Mientras la *Intrépida* vira bruscamente para evitar la colisión, las ráfagas de este humo acre envuelven a los miembros de la tripulación, que comienzan a toser y a sufrir violentas arcadas.

De repente un destello de luz blanquiazulada ilumina la proa del acorazado más cercano y un proyectil ardiente describe un arco a través del cielo.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número se halla comprendido entre 0 y 1, **pasa al 20**.

Si está entre 2 y 9, **pasa al 180**.

257

El coriáceo Zlanbeast bate las alas y cambia inquietamente su peso de una garra a la otra. Cuidadosamente te acercas a esta peligrosa criatura, con tus ojos fijos en la silla de montar y los nervios a flor de piel, temeroso de que en cualquier momento te acuchille con su pico ganchudo y filoso.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Archimaestro, suma 4 a ese número.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 333**.

Si es 5 o más, **pasa al 112**.

258

Relámpagos centelleantes ciegan tus ojos y el dolor de cabeza crece más de lo que puedes tolerar, hasta que llega un momento en el que sientes que tu cráneo está a punto de explotar: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA. (Si posees un Anillo Psíquico o un Anillo de Cristal Gris, pierdes sólo 3 puntos de RESISTENCIA).

Entonces, inesperadamente, el dolor cesa y Taktaal grita de cólera y sorpresa. Se ha dado cuenta de tu disfraz y el descubrir tu verdadera identidad lo ha aterrorizado.

Pasa al 176.

259

La primera Flecha agujerea el corazón de uno, pero la segunda rebota en el peto de acero que lleva puesto el otro. Antes de que tengas oportunidad de disparar de nuevo, el artillero superviviente se te echa encima. Ha desenvainado una espada corta y trata de apuñalarte en el pecho.

Artillero Drakkar: Destreza en el Combate 19 Resistencia 25

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, debes luchar los dos primeros asaltos desarmado.

Si ganas y la lucha dura tres asaltos o menos, **pasa al 272**.

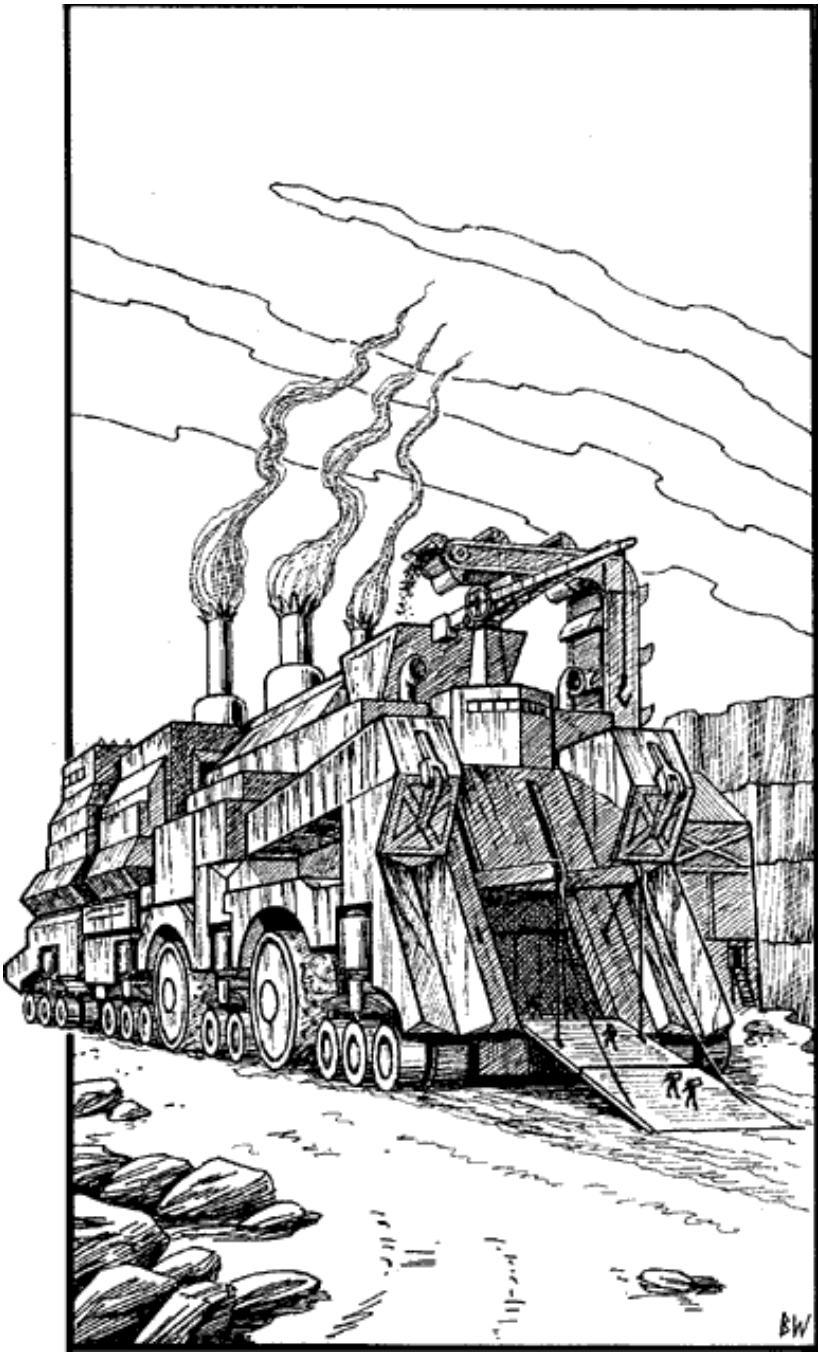
Si ganas y el combate dura cuatro asaltos o más, **pasa al 155**.

260

Ilustración XIV

El Capataz de Esclavos se pone una máscara que le cubre la nariz y la boca, con la cual es capaz de respirar sin peligro el aire nocivo que se arremolina fuera de la torre. Te lleva a las afueras de Aarnak en su carro personal, a una enorme cantera a cielo abierto. Tu medio de transporte a Helgedad espera en el borde del vasto cráter de la cantera. Con la boca abierta de asombro, contemplas el gigantesco vehículo, el más grande, con diferencia, que jamás hayas visto en tierra firme.

-Es un *Lajakeka* -dice el Capataz, a quien sin duda le ha hecho gracia tu reacción de estupor ante este leviatán con ruedas-. Está



El Lajakeka espera en el borde del cráter de la cantera.

lleno de mineral, extraído aquí en este cráter, que se destinará a los hornos de Helgedad. Serás un pasajero de vuelta a la Ciudad Negra. Sin embargo, no viajarás solo. Habrá varios Liganim, entre otros, que serán tus compañeros de viaje. Sé precavido con ellos y recuerda todo lo que te he dicho.

Después se despide de ti y observa como asciendes la ancha rampa que conduce a la panza de la bestia de acero. El interior no es diferente al de un barco, con camarotes para los pasajeros y la tripulación y pasillos interconectados que conducen a inmensas bodegas de carga repletas de mineral. La tripulación de Giaks asigna los camarotes al azar, y una vez que te encuentras a salvo en el interior del tuyo, echas el cerrojo e intentas acomodarte en una desnuda litera de acero. De pronto el chirrido del metal sobre el metal y la sorda vibración de los motores del Lajakeka resuenan en tus oídos. La litera tiembla y tu pulso se acelera: tu viaje a Helgedad ha empezado.

Llevas menos de una hora de viaje cuando oyes unos golpes en la puerta de tu camarote.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has llegado al rango de Mentor u otro superior, **pasa al 298**.

Si no posees esa habilidad, o aún no has alcanzado ese nivel de entrenamiento del Magnakai, y quieres abrir la puerta, **pasa al 85**.

Si no posees esa habilidad, o aún no has alcanzado ese nivel de entrenamiento del Magnakai, y prefieres ignorar los golpes, **pasa al 144**.

261

El Señor de la Oscuridad se ríe y la cámara vibra con el sonido de su carcajada fantasmal.

-¿Así que este acólito del señor de los gusanos quiere servir a un señor con verdadero poder? Muy bien, sucio traidor, pero primero deberás demostrarme que eres digno de mi autoridad.

Avanza hacia el Transfusor y, al hacerlo, te da la espalda.

Si quieres aprovechar esta oportunidad para lanzarle un ataque sorpresa, **pasa al 176**.

Si prefieres no atacarlo, **pasa al 168**.

262

Antes de que puedas agradecer al capitán su generosidad, este cae en un estado de inconsciencia que al menos hace que no sienta el dolor de las heridas. Habiendo hecho todo lo posible para que se encuentre cómodo, vuelves a cubierta para inspeccionar los daños.

Más de la mitad de la tripulación ha muerto o ha sido herida en el ataque y el barco ha sufrido grandes destrozos. El palo mayor se ha derrumbado, las velas cuelgan hechas jirones y hay un agujero muy grande en el costado de babor que se extiende casi hasta la línea de flotación.

-Podemos remendar las velas y maniobrar la nave a pesar de contar con una tripulación tan reducida -dice Davan, mientras se asoma por la barandilla, que está hecha pedazos-, pero si nos encontramos con una tormenta tan alejados de la costa, será nuestro final.

Pasa al 330.

263

Te detienes tan sólo el tiempo necesario para arrastrar el cuerpo sin vida del guardia hasta las sombras, y después entras rápida

y sigilosamente en la torre. Un pasillo semicircular te lleva a una sala en donde una ancha escalera de acero desciende hasta un pasadizo iluminado por antorchas. Avanzas con precaución, presto a reaccionar ante el más leve sonido. Pero no se oye nada: las escaleras y el pasadizo parecen estar desiertos.

Pasa al 130.

264

Ilustración XV

Apuntas y disparas entre los amarillos ojos gatunos de la criatura. La Flecha la alcanza, pero la bestia ya ha empezado a saltar y no da en el blanco, sino que se hunde en las gruesas fibras musculares que protegen su cuello. La criatura suelta un bramido cuando cae al suelo, que tiembla bajo su inmenso peso. Rápidamente te cuelgas el Arco al hombro y avanzas para acabar con la bestia antes de que pueda recuperarse, pero al comenzar tus movimientos descubres que está lista para recibirte.

Egorgh: Destreza en el Combate 24 Resistencia 30

Esta criatura es particularmente susceptible a los ataques psíquicos. Si usas el Ataque Psíquico o la Acometida Psíquica durante este combate, dobla las bonificaciones a las que normalmente tendrías derecho.

Si ganas el combate, **pasa al 153**.

265

La pelea acaba nada más comenzar. Sin esperar a que el maestro de ceremonias del foso golpee el gong que indica el inicio del combate, el luchador de piel anaranjada se abalanza sobre su

El enorme y peludo Egorgh se prepara para saltar sobre tu pecho.

oponente y le incrusta el garrote con pinchos entre sus atónitos ojos, matándolo al instante. La muchedumbre grita de gozo ante la demostración de juego sucio de la bestia, y, a pesar de algunos gritos de protesta de aquellos que apostaron por el humanoide, el maestro de ceremonias declara de mala gana vencedor al reptil.

Dobla la cantidad de Kikas que apostaste y haz los cambios pertinentes en tu *Carta de Acción*.

Pasa al 134.

266

Has descendido menos de una docena de peldaños hacia las oscuras y húmedas profundidades cuando percibes un atisbo de movimiento más abajo y oyes los sonidos de voces furiosas de Drakkarim: han descubierto al marinero muerto. El silbido del acero rozando el cuero al desenvainarse te advierte que la tripulación se dispone a subir por las escaleras. Están encolerizados y decididos a vengar la muerte de su compañero.

Si tienes un Petardo y quieres usarlo, **pasa al 302**.

Si prefieres huir del encuentro subiendo las escaleras, **pasa al 169**.

Si eliges desenvainar un arma y prepararte para la defensa, **pasa al 68**.

267

Un dolor espantoso inunda tu mente, distorsiona tu visión y te hace caer de rodillas gritando. En tu desesperación, te arañas el cuero cabelludo y suplicas que termine: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Como en respuesta a tu ruego, el dolor desaparece. Pero el miedo perdura y se hace más profundo cuando fijas la mirada en los despiadados ojos del Señor de la Oscuridad Kraagenskûl.

Pasa al 147.

268

El ave ataca a tal velocidad que tu instinto te dice que sólo podrás asestarle un golpe. No habrá tiempo para un segundo ataque antes de que su pico, afilado como una daga, te arañe la cara.

Carroñero del Mar: Destreza en el Combate 22 Resistencia 10

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si en el primer asalto pierdes más puntos de RESISTENCIA que tu enemigo, entonces el ataque del ave te habrá causado lesiones duraderas en la vista, y cualquier punto de RESISTENCIA que pierdas en los siguientes asaltos será permanente (reducen tu puntuación básica de RESISTENCIA y no pueden ser restituidos mediante tus habilidades curativas, las pociones, etc.).[13]

Si ganas el combate, **pasa al 14**.

[13]Es posible que tu puntuación permanente de RESISTENCIA descienda a cero o menos debido al ataque del Carroñero del Mar, pero puede que lleves algún tipo de armadura que te proporcione puntos adicionales de RESISTENCIA. En tal caso, tu puntuación permanente de RESISTENCIA sería de cero, pero tu puntuación actual de RESISTENCIA permanecería todavía por encima de cero. Si tu puntuación básica de RESISTENCIA se reduce a cero o menos, tu vida y tu aventura habrán acabado.

269

El sargento te arrebata la Medalla de la mano y la escudriña con ojos codiciosos. Lentamente asiente con la cabeza. Luego se vuelve hacia sus soldados y grita:

-*¡Agna tok! ¡Dok lug shad!*

Sueltas un silencioso suspiro de alivio cuando empiezan a echarse a un lado. Inmediatamente espoleas tu caballo para cruzar la puerta y cabalgas a lo largo de una calle en penumbras que se extiende al otro lado, al final de la cual hay un cartel que indica la dirección de las dos principales zonas de Argazad: el puerto de los acorazados y el depósito de suministros.

Si quieres explorar el puerto, **pasa al 295**.

Si prefieres explorar el depósito de suministros, **pasa al 328**.

270

Cargas el Arco y apuntas a la gigantesca cabeza de la bestia, mientras se balancea a baja altura por la cubierta destrozando y aplastando todo lo que se pone en su camino. Su piel escamosa parece tan dura como el acero y buscas desesperadamente una parte que pueda ser vulnerable a la Flecha. Tu corazón late con fuerza y tu cara se empapa de sudor frío cuando el Xargath, con las mandíbulas abiertas, mueve su cabeza hacia atrás y arremete directamente contra ti.

Si tienes las Disciplinas del Magnakai de Control Animal y de Adivinación, **pasa al 186**.

Si no posees ambas habilidades, **pasa al 12**.

271

Decides cambiar tu capa y tus ropas por la armadura de cuero Drakkarim. Así, disfrazado como uno de estos guerreros malignos, y especialmente con tu cara oculta tras la negra máscara del yelmo, será más fácil entrar en Argazad.

Habiendo escondido los cadáveres y ocultado el carro, sueltas las bestias de tiro y las ahuyentas hacia las colinas circundantes. Uno de los caballos de los Drakkarim está cerca y consigues que se acerque usando un poco de comida que había en la parte trasera del carro. Mientras come atas las riendas a una roca para evitar que escape y examinas otra vez las cajas del carro en busca de algo útil para el camino que aún te espera. Reúnes los siguientes objetos:

Espada
Hacha
Espadón
Arco
6 Flechas
Carcaj
Daga
Maza
400 Kikas (el equivalente a 40 Coronas de Oro)

Si decides quedarte con algunos de estos objetos, recuerda hacer los cambios oportunos en tu *Carta de Acción*.

Ha oscurecido bastante, por lo que decides descansar aquí y empezar mañana tu viaje a Argazad con las primeras luces del alba. Te encuentras hambriento y debes tomar una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, **pasa al 200**.

272

La cubierta está envuelta en humo, pero el sonido de botas pesadas que golpean el suelo de acero te advierte que un grupo de infantes de marina Drakkarim está acercándose, atraído por los gritos de agonía de su camarada.

Actuando por puro instinto, agarras la parte trasera del cañón y lo giras sobre su soporte hasta que apunta directamente a lo largo de la cubierta. Una docena de enfurecidos infantes de marina surgen de la humareda y sus caras se hielan de terror cuando clavan los ojos en la boca de su temible arma.

-¡Muerte a los Señores de la Oscuridad! -gritas, y tiras de la palanca de disparo.

Pasa al 285.

273

Tus sentidos te avisan que hay algo vivo pegado al techo del camarote. Va a lanzarse sobre tu cabeza.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees las Disciplinas del Magnakai de Arte de Cazar y de Sentido de Orientación, añade 2 al número que haya salido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 59**.

Si es 5 o más, **pasa al 23**.

274

Saltas desde la cubierta de popa y caes cerca de las escaleras. El agua está inundando la *Intrépida* a una aterradora velocidad, y a causa de ello el barco escora fuertemente a estribor.

-¡Abandonad la nave! -grita Davan.

Su potente voz resuena sobre el clamor de las espadas entrechocando y los gritos de los moribundos. Al pasar corriendo junto a ti, seguido de cerca por dos kirlundinos, te insta a que te salves antes de que el barco se hunda. Permanecer aquí sería un suicidio, así que te apresuras a seguirlo.

Pasa al 110.

275

La Espada del Sol corta el aire y abre una profunda herida, de la que brota un repugnante icor, en el hombro del Señor de la Oscuridad antes de caer ruidosamente al suelo. Kraagenskûl profiere un grito de agonía, con el brazo casi separado del torso, pero aun así consigue tocar el líquido plateado. Se oye un intenso zumbido, que se eleva sobre sus gritos de dolor, y una neblina centelleante ilumina el cuenco. Enseguida la neblina se disipa y revela el abominable rostro del Señor de la Oscuridad Gnaag flotando sobre su superficie.

-*¡Aki-amaz narg kog Argazad!* -grita Kraagenskûl antes de que tires el cuenco de una patada, destruyendo así el comunicador.

El Señor de la Oscuridad arremete contra ti con su espada, pero das un paso lateralmente y esquivas el salvaje golpe sin dificultad. Después te agachas y recobras la Sommerswerd antes de que lance un segundo ataque.

Señor de la Oscuridad Kraagenskûl (herido): Destreza en el Combate 36 Resistencia 38

Este ser es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si ganas el combate, **pasa al 318**.

276

Tu Flecha atraviesa limpiamente el apéndice, provocando un destello de chispas, y se astilla contra la pared del fondo. El fuerte olor metálico del ozono impregna el pestilente ambiente, y la criatura retira su miembro herido. De repente, una enorme forma surge de la grieta elevándose a tanta velocidad que sólo alcanzas a ver una masa borrosa. Con un chillido ensordecedor, se lanza en picado hacia tu pecho y te azota con su apéndice herido antes de que puedas desenvainar un arma de mano para defenderte. Se produce otro destello y un electrizante dolor te recorre el brazo y lo deja paralizado y sin sensibilidad: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Apretando los dientes por el dolor, buscas a tientas un arma, pues la criatura se abate de nuevo sobre ti.

Ictakko (herido): Destreza en el Combate 24 Resistencia 31

Debido a la velocidad de su ataque y a la herida que has sufrido, eres incapaz de empuñar un arma hasta que comience el tercer

asalto. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Concentración y hayas alcanzado el rango de Archimaestro, deberás restarte un punto adicional de RESISTENCIA cada vez que el Ictakko te haga una herida durante el combate, debido al efecto paralizador de su ataque eléctrico.

Si ganas el combate, **pasa al 343**.

277

Te encaramas con gran esfuerzo a la cofa y descubres al vigía: está acurrucado en el suelo, temblando de terror. Murmulla algo, pero sus palabras quedan ahogadas por el estrépito de la violenta destrucción que tiene lugar abajo. De pronto el barco se balancea violentamente y te agarras al mástil para evitar caer al mar. El Xargath se ha liberado y ahora está descargando su furia en medio del barco, haciendo pedazos la *Intrépida* con sus garras. Su enorme cabeza se eleva una vez más, dejando una estela de astillas, y arremete contra el mástil. Con un ensordecedor crujido, lo parte en dos de un mordisco, y al instante caes desde las alturas sobre las maderas destrozadas que cubren la cubierta. La muerte es instantánea.

Tu vida y tu misión han terminado.

278

Ilustración XVI

Metes la llave y la haces girar. La cerradura emite un clic y la puerta se abre silenciosamente, revelando una visión impactante. Al otro lado hay una gran habitación de techo bajo, repleta de inmensos tanques de vidrio llenos de toda clase de fluidos mágicos que hierven y burbujean. Unos tubos de vidrio, que serpentean

La habitación está repleta de tanques inmensos y tubos de vidrio, llenos de burbujeantes fluidos mágicos.

y se retuercen adoptando formas curiosas, conectan los tanques entre sí y permiten que su contenido fluya de unos a otros. El aire se hace difícil de respirar debido al hedor de los ácidos y de los fuertes productos químicos, y las paredes están colmadas desde el suelo hasta el techo de tarros tapados con corcho, llenos de polvos de brillantes colores, líquidos o gases.

En una mesa de laboratorio, una extraña vara en forma de flecha está suspendida en el aire por un campo de energía eléctrica. Los crepitantes arcos de fuego brotan de dos placas verticales de metal y hacen que la flecha brille con una extraña luz fosforescente. Escudriñas el dispositivo y adviertes que una palanca que sobresale de la mesa es la que controla el flujo de energía. También ves que detrás de la misma mesa hay otra puerta.

Si quieres examinar más detenidamente la vara, **pasa al 187**.

Si prefieres inspeccionar la puerta que está tras la mesa, **pasa al 54**.

279

Una vez más tu rapidez mental y tu instinto de supervivencia te han librado de una muerte segura. La patrulla de búsqueda avanza y rodea la roca en la que te había divisado, pero se encuentra con que no hay nadie. Los Giaks están tan frustrados por haberte dejado escapar de entre sus garras que comienzan a volcar todas las rocas de la zona, maldiciendo y acuchillando todo lo que se mueve a su alrededor: ¡consiguen matar tres cangrejos y una serpiente marina! Cuando comprenden que te has escapado, ya es demasiado tarde para que te alcancen; estás a unos dos kilómetros de distancia, corriendo en dirección norte por la playa.

Pasa al 157.

280

Rápidamente continúas a lo largo del túnel, ansioso por distanciarte de los cuerpos de tus enemigos. Has cubierto menos de cien metros cuando el túnel se divide: un pasadizo se inclina suavemente hacia abajo, el otro asciende abruptamente.

Si deseas seguir el pasadizo que se inclina hacia abajo, **pasa al 116**.

Si decides continuar por el pasadizo que asciende, **pasa al 316**.

281

La severidad y firmeza con que das la orden parece impresionar al soldado Giak, el cual, agachando la cabeza humildemente, te hace señas para que lo sigas. Os metéis por la trampilla y descendéis por unas escaleras hasta el corazón del edificio. Allí, en innumerables anaqueles, unos sobres otros, se amontonan cables de acero enrollados, vigas, pernos de hierro y miríadas de piezas destinadas a la flota de acorazados anclados en el puerto de Argazad.

Sigues al estevado Giak fuera del edificio y atraviesas un laberinto de calles atestadas de basura, viviendas oxidadas y cabañas miserables, hasta una torre de hierro en el centro de la ciudad. A diferencia de todo lo demás, parece que la corrosiva atmósfera no ha afectado a la torre: su superficie carece de brillo, pero no tiene signos de deterioro. El Giak habla con otro que vigila la entrada abierta de la torre y este se aparta a un lado inmediatamente para permitirte entrar en la lóbrega planta baja.

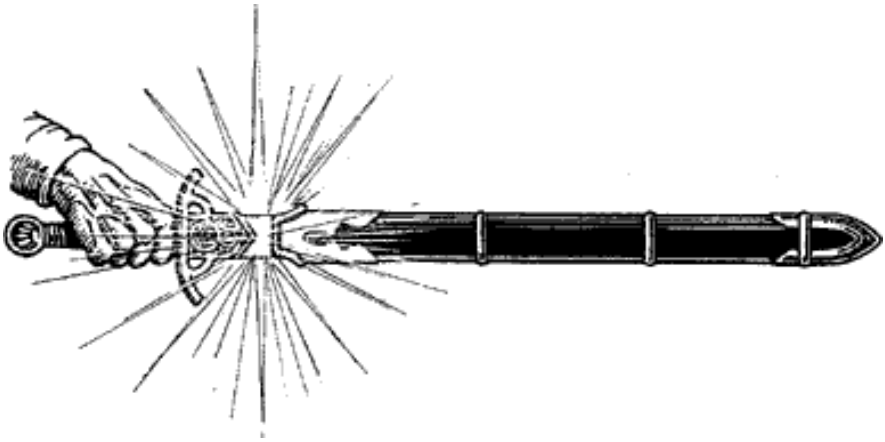
Pasa al 346.

282

-Llevas un arma de gran poder, Lobo Solitario -dice Rimoah, mirando la espada envainada al cinto-. Utilízala bien. Ahora que posees la sabiduría de las Piedras de la Ciencia, descubrirás nuevos poderes dentro de su dorada hoja. Es la perdición de los Señores de la Oscuridad, el instrumento de su destrucción. Sin embargo, debido a la propia naturaleza de su poder, puede alertarlos de tu presencia y revelar tu identidad.

Se lleva la mano a la cintura y desabrocha una vaina y un cinto de cuero a simple vista vulgares.

-He preparado esta vaina con materiales impregnados de korlinium. Controlará y mantendrá ocultos los poderes de la Sommerswerd -dice, entregándotela-. Recuerda, desenvainar la Sommerswerd dentro de las Tierras Oscuras es encender una almenara que Gnaag y sus crueles servidores sin duda verán. Solamente cuando estés ante Gnaag deberías utilizarla para acabar definitivamente con él.



Tienes en cuenta sus consejos y desechas tu vieja vaina para ponerte la que te acaba de entregar. (Anota la Vaina de Korlinium

como un Objeto Especial en tu *Carta de Acción*; no necesitas descartar otro Objeto Especial si ya llevas el máximo de ellos).

Pasa al 229.

283

Desde la parpadeante entrada escarlata de una torre a tu derecha, se acerca un grupo de figuras encapuchadas vestidas con túnicas rojas. Van dirigidas por una achaparrada criatura de piel córnea y ojos lechosos de mirada torva. Emite un aullido diabólico y te señala con su garra, mientras sus ojos giran como bolas de bruma dentro de su cabeza.

Si deseas enfrentarte a esta criatura y a sus seguidores, **pasa al 104**.

Si deseas intentar evadir a estas criaturas, **pasa al 242**.

284

Pacientemente esperas hasta que los Drakkarim y los Giaks roncan profundamente. Luego abandonas tu escondite y furtivamente te alejas sin ser detectado. Tu plan consiste en tenderle una emboscada al Drakkar que fue cogido haciendo trampas, cuando al alba cabalgue en solitario de vuelta a Argazad. Cambiando tu capa y tus vestiduras por su armadura, debería ser mucho más fácil entrar en la base naval inadvertido, especialmente a caballo y con tu cara oculta por una de las grotescas máscaras de los yelmos que llevan todos los Drakkarim.

Tras caminar unos cinco kilómetros a lo largo del sendero, encuentras el lugar ideal para lanzar la emboscada, donde el pedregoso camino pasa por entre un agrupamiento de grandes rocas.

Allí permaneces al acecho, esperando la llegada de tu víctima al amanecer. Mientras aguardas, debes tomar una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, **pasa al 146**.

285

Se oye una fuerte explosión y una oleada de calor te envuelve cuando el cañón escupe su mortal proyectil a los Drakkarim que se aproximan. Perfora sus filas e impacta en la timonera con una fuerza estremecedora. Rugientes llamaradas amarillas brotan del agujero e iluminan los espantosos restos de lo que hace tan sólo un momento eran los infantes de marina enemigos. De súbito la cubierta se levanta golpeándote las plantas de los pies. El proyectil ha penetrado en la santabárbara del acorazado y, en un instante, el barco vuela por los aires. Lo último que recuerdas antes de que la oscuridad apague tus sentidos es una deslumbrante llamarada de fuego blanco y escarlata.

Pasa al 125.

286

Al tiempo que observas como los vassagonios se van, te acercas poco a poco a Kraagenskûl y te preparas para lanzar un ataque sorpresa. Necesitarás toda tu velocidad y habilidad si quieres cogerlo desprevenido. Oyes el clic de la puerta de acero al cerrarse al pie de las escaleras e inmediatamente te vuelves para enfrentarte a tu enemigo. Pero el Señor de la Oscuridad ya tenía un plan pensado y es él quien te coge por sorpresa. Un crepitante arco azul de fuego eléctrico brota de su mano y conecta con tu

pecho agitándote como una marioneta desvalida en la punta de una lanza ardiente.

-¡Ahora vas a decirme todo lo que sabes! -gruñe, y aumenta la corriente.

Es una tortura que ha empleado en innumerables ocasiones, y siempre ha obtenido la verdad de sus víctimas humanas.

Notas un hormigueo en la piel y la carga te hace estremecer, pero no sientes ningún dolor. Bajas la vista y ves que el crepitante rayo está siendo atraído hacia el Amuleto Dorado que cuelga sobre tu pecho: sus propiedades mágicas están neutralizando la maligna carga. Kraagenskûl siente que algo va mal. Detiene su ataque y en sus ojos bulbosos se refleja una sospecha temerosa. Retrocede y profiere una maldición en la lengua oscura que resuena como un trueno en las paredes. Una neblina negra fluye de sus dedos y se arremolina en un cono que crece en su huesuda palma. Formas sombrías se retuercen en el centro. Luego brotan como un torrente hacia ti y quedas sumergido bajo un aluvión asfixiante de mortíferos Engendros de la Cripta.

Si posees la Sommerswerd y deseas usarla, **pasa al 57**.

Si posees la Daga de Vashna y deseas usarla, **pasa al 171**.

Si no posees ninguno de esos Objetos Especiales o no quieres usarlos, **pasa al 109**.

287

La Flecha vuela recta y certera. Impacta de lleno en la cabeza de la criatura, matándola al instante. Los gritos de tus perseguidores se oyen cada vez más cerca, por lo que te cuelgas el Arco al hombro por debajo de la túnica y corres hacia la entrada de la torre.

Pasa al 308.

288

Una parte de la pesada botavara te roza el hombro haciéndote perder el equilibrio y caer de rodillas: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Debido a la herida, reaccionas lentamente ante la vela en llamas que ahora te cubre el cuerpo, y en cuestión de segundos te ves envuelto en fuego y humo. Instintivamente te esfuerzas por liberarte, pero de pronto te das cuenta de que tus ropas no arden y de que las lenguas de fuego que lamen tus manos y tu cara no te causan ningún dolor. Con tranquilidad te desenvuelves de la lona ardiente y emerges sin quemaduras.

Pasa al 101.

289

Entablas combate con un Vladoka herido, un guardia de elite del templo Nadziranim. A pesar de su herida, no puedes eludir su ataque y debes luchar a muerte contra él.

Vladoka (herido): Destreza en el Combate 22 Resistencia 25

Debido al poder del arma que empuña, este morador de Helgedad es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si ganas el combate, **pasa al 308**.

290

El Sargento cae muerto sobre la cubierta y, durante unos momentos, los soldados que estaban luchando a su lado contemplan horrorizados su cadáver, sin dar crédito a lo que ven. Durante seis años los había llevado a la gloria en la batalla, y su destreza y astucia les habían asegurado la supervivencia. Ahora yace sin vida,

muerto por un sommerlundés. Tomando ventaja de ese estado de aturdimiento, te abres camino a golpes escalera arriba y te diriges por la fuerza hacia el timón. Cuando estás a menos de tres metros, Davan grita advirtiéndote:

-¡Arquero encima de ti!

Levantas la vista hacia las jarcias y sientes una fría punzada de miedo en el corazón cuando vislumbras la cara de gozo de un Drakkar. Con una mano sujeta un arco y con la otra tensa la cuerda hasta la barbilla. Articula con los labios una maldición y lanza la mortal saeta.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 2 al número que hayas escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, suma 3 al número.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 3, **pasa al 122**.

Si está entre 4 y 7, **pasa al 53**.

Si es 8 o más, **pasa al 321**.

291

-*¡Gaz dik!* -ruge el guardia mientras echa mano de una espada de batalla de hoja ancha.

Al usar su sonda psíquica, el aparato de cristal con forma de caja que tenía en la bolsa, ha detectado que tu intención es destruir el Transfusor y matar al Señor de la Oscuridad Gnaag. Inmediatamente los guardias pasan a la acción y te ves obligado a retroceder por el corredor mientras tratas torpemente de desenvainar un arma.

Guardias del Sector Imperial: Destreza en el Combate 30
Resistencia 38

Estos guardias son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si ganas el combate en cinco asaltos o menos, **pasa al 95**.

Si ganas el combate, pero dura más de cinco asaltos, **pasa al 199**.

292

La velocidad y ferocidad con que atacas coge a los artilleros Drakkarim por sorpresa. Desesperadamente intentan desenvainar sus espadas cortas cuando saltas sobre ellos y comienzas a repartir tus primeros golpes.

Artilleros Drakkarim: Destreza en el Combate 21 Resistencia 30

Debido a la rapidez de tu ataque, ignora cualquier punto de RESISTENCIA que pierdas durante los dos primeros asaltos.

Si ganas el combate, **pasa al 272**.

293

-Estate en guardia en todo momento -dice solemnemente-. Las criaturas inferiores de Helgedad son razas crueles y traicioneras, siempre inmersas en complejas intrigas políticas. Deberás ser doblemente astuto si no quieres caer en sus maquiavélicas maquinaciones. La túnica que vistes te delata como uno de los servidores del Señor de la Oscuridad Ghanesh. Actualmente está muy lejos, liderando a sus hordas en la remota Lencia, pero su ausencia te será de poca ayuda. Evita a todos los que visten de verde y de escarlata, pues son los seguidores de Xog y de Taktaal, los rivales

más directos de Ghanesh. Pero sobre todo evita a aquellos que visten de gris plateado, el mismo color que el de tu túnica, pues conocen a los de su propia clase y es seguro que te descubrirán a pesar de tu disfraz.

Cruza la cámara y coge un curioso dispositivo con el cual es capaz de saber la hora del día.

-Ven, sígueme. Ahora sabrás cómo abrirte paso a través de las defensas de Helgedad.

Pasa al 260.

294

Los kirlundinos cierran filas y rápidamente rechazan a los Drakkarim, lo que les permite recobrar el aliento y recoger a los heridos. Pero la calma de ahora es sólo un respiro antes del siguiente ataque enemigo, esta vez con mayor furia y determinación. Los ruidos y gritos del combate son llevados por un viento cada vez más fuerte que provoca que ambos barcos se balanceen y cabeceen con violencia.

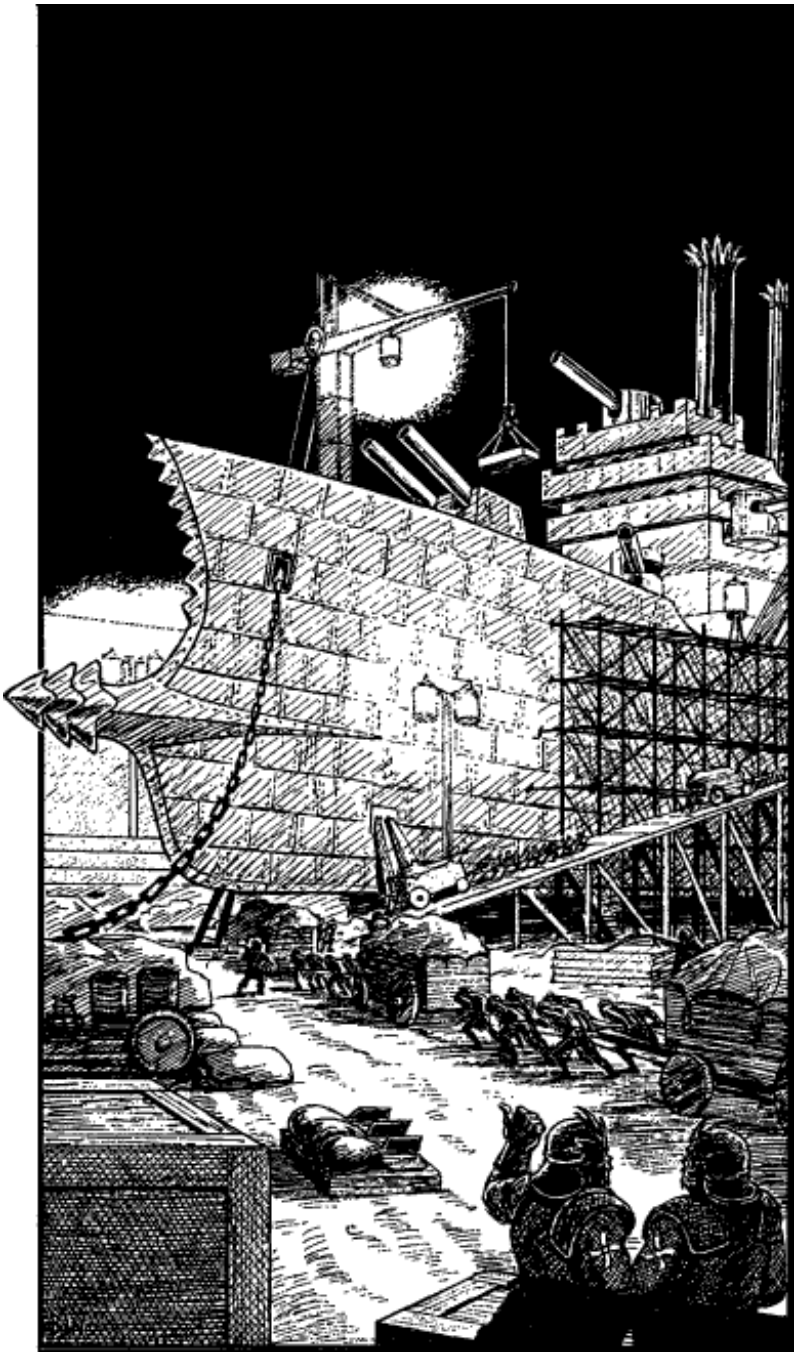
Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 89**.

Si no posees esa habilidad, **pasa al 172**.

295

Ilustración XVII

El puerto y los muelles contiguos están llenos de ruido y de febril actividad. Un ejército de esclavos y de capataces Drakkarim trabaja en el mantenimiento de la flota de acorazados. Sus linternas parpadean a lo largo de las filas de negras y brillantes cubiertas



Te detienes en la plaza del puerto y contemplas un monstruoso gigante acorazado.

mientras se esfuerzan por mantener los barcos en buen estado para la batalla.

Cuando entras en la plaza del puerto, pasas una hilera de carros repletos de maquinaria pesada, que están haciendo cola para entrar en un dique seco. Allí, iluminado por la luz intensa de grandes lámparas de aceite, está la nave más grande que jamás hayas visto, un monstruoso gigante acorazado equipado con un armamento imponente. Te detienes para mirar fijamente este buque espantoso y oyes por casualidad a dos ingenieros Drakkarim hablando sobre su trabajo. Se te hiela la sangre cuando oyes a uno de ellos revelar el propósito de la construcción de este monstruo acorazado: será usado para destruir Holmgard, la capital de tu país.

Si deseas entrar en el dique seco e intentar sabotear el gran acorazado, **pasa al 76**.

Si decides seguir cabalgando y continuar tu búsqueda de algún medio de transporte a Aarnak, **pasa al 97**.

296

A poco más de un kilómetro a lo largo de la rocosa costa, divisas algo que se mueve en las sombras. Usas tu avanzada habilidad del Magnakai para aumentar tu visión y puedes ver una patrulla de Giaks explorando la orilla del mar en busca de los supervivientes de la batalla. A algunos los ayudan y los llevan en camillas a su campamento, emplazado en lo alto de un acantilado saliente; a otros, probablemente la tripulación de la *Intrépida*, los atraviesan repetidamente con sus lanzas y los dejan como comida para los tiburones. Prevenido por tu habilidad, empiezas a remar lejos de la patrulla, deseoso de evitar su escalofriante bienvenida.

Pasa al 174.

297

Tras haberte asegurado de que no pasas por alto ningún objeto de valor, te encaminas al corazón de Aarnak. Sigues unas laberínticas calles atestadas de basura, de viviendas oxidadas y de cabañas miserables. Hordas de esclavos, con las espaldas dobladas por los muchos años de duros trabajos forzados, se mueven en todas las direcciones. Al doblar una esquina, casi chocas con una procesión de estas tristes criaturas, vigiladas por un pelotón de Giaks.

Su jefe, un achaparrado sargento Giak vestido con una piel de Lobo Fatídico, te da el alto. No es frecuente ver Drakkarim por Aarnak, ya que la constitución humana es muy vulnerable a su atmósfera hostil. Así que verte caminando sin escolta por las calles de la ciudad, vestido con la armadura Drakkarim, despierta sus sospechas. Continúas andando, pero inmediatamente levanta su garra, lo cual es una señal a su pelotón para que se adelante y te rodee. Estás a punto de echar a correr, pero al ver que la mayoría de los soldados Giaks van provistos de arcos, la prudencia te obliga a intentar una táctica diferente. Descaradamente ordenas al sargento que te lleve a ver al Capataz de Esclavos y, para alivio tuyo, te obedece.

El sargento, junto con un puñado de soldados, te conduce hacia el centro de la ciudad, hasta una solitaria torre que se alza en medio de una plaza. Es un edificio extraño, alto y enhiesto, cuya superficie se halla libre del más mínimo signo de deterioro. El sargento habla con un guardia que vigila la entrada abierta de la torre y este se hace a un lado para permitirte entrar en la lóbrega planta baja.

Pasa al 346.

298

Tu destreza del Magnakai te permite detectar que la criatura que está fuera posee habilidades mágicas. Pero no sientes que él, o ella, emita ningún aura de hostilidad.

Si quieres abrir la puerta del camarote, **pasa al 85**.

Si prefieres ignorar los golpes, **pasa al 144**.

299

Tu golpe mortal hiende la garganta del Xargath. Este se alza estremeciéndose y sus verdes ojos dan giros de forma descontrolada dentro de las órbitas. La bestia lanza un terrible chillido gorgoteante que se hace cada vez mas fuerte hasta que, con gran estruendo, se desploma hacia atrás sobre el brumoso mar.

Pasa al 217.

300

El alba llega, y su luz brumosa apenas ilumina los bancos de nubes grises que se arremolinan sobre esta tierra inhóspita y desolada. La lluvia ha cesado, pero el viento frío todavía sopla fuertemente, depositando parches de escarcha que blanquean la tierra pedregosa. Compruebas tu equipo y recuentas las provisiones antes de encaminarte hacia una distante cadena de colinas. Eres consciente de que la luz de la aurora ha aumentado el riesgo de que una patrulla de Giaks te encuentre si permaneces demasiado tiempo en un lugar, especialmente tan cerca de la costa.

Es casi mediodía cuando alcanzas por fin la cima de las colinas y oteas el valle que se extiende al otro lado. Es un interminable

paisaje yermo de simas y riscos, peñascos dentados y pedregal. Un sendero trillado y escabroso sigue el curso de un arroyo que serpentea hacia su nacimiento, en lo profundo de una elevada cadena de montañas que domina el horizonte. Usando tu mapa y tus Disciplinas básicas del Kai de Rastreo y de Caza, concluyes que las montañas son el extremo noroeste de la cordillera Durncrag. Más allá de ellas deben estar el golfo de Helenag y la base naval de Argazad. Una sensación de pavor se apodera de ti cuando comprendes que casi quinientos kilómetros de terreno hostil te separan de Aarnak, la fortaleza donde debes reunirte con el Capataz de Esclavos. En silencio miras fijamente las imponentes montañas y te concentras en encontrar una solución a tus dificultades. Finalmente, formulas un nuevo plan de acción.

Pasa al 196.

301

Al sobrevolar la ciudad, vislumbras dos posibles sitios de aterrizaje. Uno es un descampado cerca de una fundición de hierro, el otro es la azotea de un edificio situado en la orilla del estuario.

Si quieres tomar tierra cerca de la fundición, **pasa al 162**.

Si decides posar el Zlanbeast en el tejado del edificio, **pasa al 221**.

302

Coges el Petardo del bolsillo y lo arrojas a la oscuridad. Impacta en el acero y explota con una luz cegadora, iluminando por un instante la atestada sala de mandos y los rostros sorprendidos de los marineros Drakkarim. Compruebas que te sobrepasan ampliamente en número, pero al menos la ráfaga de luz te permite

ganar unos segundos preciosos que aprovechas para escapar a la cubierta de arriba.

Pasa al 169.

303

El túnel desemboca en una caverna vacía, a excepción de una masa de murciélagos que chillan colgados de las estalactitas del techo. Cuando entras salen huyendo de pánico. Se arremolinan y comienzan a revolotear por las toscas paredes. Luego descienden en picado y desaparecen por una grieta oscura que divide el suelo en dos. La única salida, aparte del túnel por el que has entrado, es una galería que se abre al otro lado de la grieta. Un aire viciado sale del negro abismo, cargado de un fuerte hedor que te recuerda al de la carne agusanada.

Si has completado los Círculos de la Ciencia de Solaris y del Espíritu, **pasa al 315**.

Si decides acercarte a la grieta y buscar un modo de atravesarla, **pasa al 44**.

Si decides abandonar la caverna y deshacer el camino hasta el puesto avanzado Giak, **pasa al 206**.

304

Te metes apretadamente en un reducido espacio entre las rocas y escuchas el chirrido de las ruedas del carro sobre el irregular sendero de piedra conforme se va acercando. Entonces una voz de Drakkar grita:

-¡Koga! ¡Okim dag nadulheza!

Los ruidos cesan abruptamente. Aguzas el oído tratando de percibir algún indicio de lo que el enemigo está haciendo, pero todo lo que puedes oír son voces apagadas y el tintineo de bridas y frenos. Luego oyes como la escolta Drakkarim abandona el sendero y desmonta cerca de donde estás escondido. Tu pulso se acelera cuando comprendes que se están preparando para acampar aquí toda la noche.

Afortunadamente, debido a que están en lo más profundo de su propio territorio, los Drakkarim no se molestan en inspeccionar los alrededores y tu presencia no es detectada. Escuchas atentamente sus conversaciones, pero descubres poca información útil, salvo que provienen de Argazad y están de camino al puesto avanzado situado en la entrada del paso de Durncrag. Después de comer, se ponen a jugar a las cartas, pero apenas llevan jugando unos minutos cuando uno de los Drakkarim es acusado de hacer trampas. Comienzan a discutir acaloradamente y sólo la intervención de su comandante, un sargento, para poner fin a la disputa evita el derramamiento de sangre. El sargento encuentra un puñado de cartas escondidas en la manga del Drakkar. Airadamente denuncia el engaño y le ordena volver a Argazad al amanecer. La partida se acaba, y, cuando los enfadados Drakkarim se disponen a dormir, se te ocurre un audaz plan que podría hacer mucho más fácil tu viaje a través de las Tierras Oscuras y tu entrada en Argazad.

Pasa al 284.

305

Las tranquilas aguas se convierten en un hervidero de peces brillantes que pululan alrededor de la *Intrépida*. Han sido atraídos por el calor que desprende el casco del barco, y, al mirar fijamente esa hirviente agitación, calculas que debe de haber cen-

tenares de miles de peces justo debajo de la quilla. Los observas con fascinación hasta que recuerdas algo sobre la carpa de mar que aprendiste cuando aún eras un novicio en el monasterio del Kai, un recuerdo que hace que un cosquilleo de premonición te recorra la espina dorsal.

Los cuentos y leyendas de los mares del norte hablan del Xargath, una temible especie de gigantescos reptiles marinos que habitan en las negras profundidades del mar de Kalte. En otro tiempo, hace un siglo, los pescadores de Sommerlund pescaron al arrastre en estas aguas y se hicieron ricos con los frutos de su trabajo, pues abundaba la carpa de mar y los mercados de Sommerlund y Durenor pagaban muy bien por su captura. El comercio prosperó hasta que el Xargath apareció y empezó a atacar los barcos. Tan devastadores eran los ataques, y tan aterradoras las descripciones del Xargath por parte de los pocos afortunados que sobrevivían, que toda la pesca en estas aguas fue abandonada y nunca se ha reanudado.

Un banco de carpas de mar tan grande como el que ahora rodea la *Intrépida* atraerá con toda seguridad un Xargath hambriento. Te vuelves para buscar al capitán, a fin de advertirlo del peligro que corre su nave, cuando de repente el banco de peces

cesa su agitación y se queda inmóvil y silencioso.

Pasa al 60.

306

Cuando asestas el golpe que sella el destino de la criatura, esta desaparece sin dejar rastro alguno. Gnaag ruge de enojo y torpemente se dirige con pasos largos hacia el Transfusor, desesperado por ordenar a los demás Señores de la Oscuridad que regresen a la Ciudad Negra. Le cierras el paso y sientes una misteriosa y terrorífica fuerza, un frío hormigueo eléctrico, entre Gnaag y tú. Con un grito infernal, el Señor de la Oscuridad desenvaina su espada, Nadazgada, y se prepara para el combate que decidirá el destino de Magnamund.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 214**.

Si posees la Daga de Vashna o Helshezag (la espada de Kraagenskûl) y deseas usar una de ellas, **pasa al 88**.

Si no posees ninguno de esos Objetos Especiales, **pasa al 3**.

307

Fatigado por el esfuerzo y con los sentidos embotados, cada vez se te hace más difícil mantener los ojos abiertos; así que, usando tu Mochila como almohada, te tumbas y te quedas profundamente dormido. Sin embargo, parece que acabas de cerrar los ojos cuando un sonido extraño, como una risa disimulada, te hace despertar.

Agazapada en la entrada de la cueva, con su silueta recortada por los relámpagos de la tormenta, hay una criatura enorme, cuyos ojos amarillos son como los de un gato. Emite un gruñido de hambre y salta sobre ti, aprovechando que aún estás acostado, para aplastarte con su gran cuerpo. Pero tus reflejos frustran sus intenciones, ya que ruedas a un lado y te pones de pie de un salto cuando cae al suelo, que tiembla bajo su inmenso peso. Rápidamente la criatura se recupera y embiste de nuevo, con sus fauces peludas y sin labios abiertas de par en par.

Egorgh: Destreza en el Combate 25 Resistencia 34

Debido a la velocidad de su ataque, no puedes usar el Arco. La criatura es especialmente sensible a los ataques psíquicos. Si usas el Ataque Psíquico o la Acometida Psíquica durante este combate, dobla las bonificaciones que recibirías normalmente.

Si ganas el combate, **pasa al 153**.

308

Te agachas sobre el cadáver del guardia y registras rápidamente los bolsillos de su túnica. Contienen dos objetos: una Llave Negra

y un Cubo Negro.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 179**.

Si no posees esa habilidad, puedes coger uno, o ambos, de esos Objetos de la Mochila o dejarlos donde están: **pasa al 263**.

309

Giras el timón de la nave a estribor y rezas para que el viento hinche las velas y os aleje del primer barco enemigo. Miras con ansiedad al otro acorazado, el cual, dejando tras de sí una estela de humo, navega directo hacia vuestra popa a una velocidad inquietante, con la cubierta atestada de más soldados, preparados para el abordaje. Aunque al principio la *Intrépida* responde al timón y vira en redondo, la huida dura poco tiempo: los Drakkarim la han amarrado mediante garfios y cuerdas que os impiden huir.

Con un estremecedor choque, el acorazado os embiste por un costado, haciendo caer a todos al suelo. Te tambaleas por la cubierta mientras el espolón penetra profundamente en el casco, destrozando el entrepuente y llevándose por delante gran parte de la popa. La bodega se inunda de agua helada y el barco empieza a hundirse.

-*¡Darg ash ruzzar!* -gritan los enemigos al abordar la nave, empujándose y amenazándose los unos a los otros en su anhelo por ser los primeros en combatir.

Su jefe, un bruto con cuello de toro, armado con un puñal y una cimitarra, es el primero en aparecer por la barandilla. Salta sobre la cubierta y se lanza como un fanático, con los ojos inyectados en sangre, dispuesto a matarte.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 77**.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 128**.

Si eliges empuñar otra arma y prepararte para recibir el ataque, **pasa al 213**.

310

El Caballero de la Muerte, con su silueta recortada por las luces del puerto, te ofrece un blanco fácil. Silenciosamente tensas la cuerda del Arco y lanzas una Flecha que se clava profundamente entre las placas de acero negro que protegen su columna. El Drakkar se pone rígido y se desploma junto al parapeto. Un registro rápido de su cadáver te permite descubrir los siguientes objetos:

Lanza
Hacha
Daga
60 Kikas (equivalentes a 6 Coronas de Oro)
Botella de Vino
Tabaquera
Pipa
Llave de Hierro
Alimento suficiente para 1 Comida

Si deseas guardar cualquiera de los objetos anteriores, recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*.

Para continuar, **pasa al 257**.

311

Con sólo tres movimientos de tu arma, los corazones de los tres Giaks dejan de latir. Inmediatamente, sin detenerte siquiera

un momento para recobrar el aliento, te escapas por el sendero y comienzas la empinada subida hacia la cima del acantilado. Gritos airados y maldiciones resuenan tras de ti y alertan de tu presencia a otra patrulla de Giaks, situada en lo alto de los acantilados. Se dirigen corriendo al lugar donde termina el sendero y esperan allí tu llegada, resueltos a atraparte y matarte a placer. Presientes el peligro y abandonas el sendero al momento. Esperas a que tus perseguidores pasen de largo y vuelves sobre tus pasos hasta la playa. Cuando los Giaks se dan cuenta de que no sigues ascendiendo por el camino, ya es demasiado tarde para que te alcancen; vas por la playa, al norte, a unos dos kilómetros de distancia.

Pasa al 157.

312

Temblando todavía por la impresión de vuestro encuentro, examinas cuidadosamente el espantoso cuerpo de la criatura, usando la punta de tu arma para darle la vuelta a sus numerosos pliegues de carne gris y gomosa. Está provista de dos filas de colmillos parecidos a los de las serpientes, aún rezumantes de un pegajoso fluido amarillento. Tus sentidos te advierten que ese fluido es un veneno mortal, capaz de matar a la víctima en cuestión de segundos. Quienquiera que haya colocado este Plaak en tu cabina trataba de asesinarte.

Empujas los restos de la criatura bajo la litera. Cuando te incorporas oyes un silbido fuerte e intermitente que procede de la cubierta de arriba: es la señal de que Helgedad ha sido avistada por el vigía. Con el corazón palpitante al pensar que vas a contemplar la fortaleza más infame de los Señores de la Oscuridad por primera vez, abandonas tu camarote y asciendes al piso de arriba.

Pasa al 326.

313

La Flecha alcanza la oreja de la criatura, pero no consigue penetrar en el canal auditivo. Rebota en una cresta de escamas córneas y cae al mar inofensivamente. Maldiciendo tu mala suerte, empuñas un arma de mano, ya que el Xargath avanza con incesante determinación y abre sus fauces al prepararse para tragarte entero.

Pasa al 344.

314

La reputación de crueldad del sargento de los Caballeros de la Muerte es sólo comparable a su desmedida codicia. Está acostumbrado a la total obediencia de sus soldados, así que como no respondes empieza a sospechar. Con aire arrogante se dirige hacia ti y repite la pregunta, mientras alarga despreocupadamente la mano para coger un látigo de púas que lleva en una funda colgada a la cintura. Es demasiado tarde para intentar huir, pero el miedo de lo que pueda ocurrir te agudiza el instinto de supervivencia. Cuando clavas la mirada en sus crueles ojos, sientes que aún no está todo perdido: puede que te deje pasar si le ofreces un generoso soborno.

Si posees algunas Kikas y quieres ofrecérselas, **pasa al 202**.

Si prefieres sobornarlo con Coronas de Oro, **pasa al 126**.

Si posees una Medalla y quieres ofrecérsela, **pasa al 269**.

315

Tus desarrollados sentidos detectan que algo está ascendiendo desde las profundidades de la grieta; algo enorme, hambriento y hostil.

Si tienes un Arco y quieres apuntar a la grieta, **pasa al 103**.

Si prefieres desenvainar un arma de mano y prepararte para la defensa, **pasa al 226**.

Si optas por escapar de la caverna ahora que estás a tiempo, **pasa al 206**.

316

El pasadizo conduce a una escalera que asciende hasta la superficie. Subes los escalones y sales a una plaza oscura flanqueada por cuatro altas torres.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Archimaestro, **pasa al 124**.

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento, **pasa al 283**.

317

Registras rápidamente los cadáveres de los Drakkarim. Encuentras los siguientes objetos, que pueden serte útiles en la misión:

3 Espadas (Armas)
2 Hachas (Armas)
2 Dagas (Armas)

Arco (Armas)
4 Flechas (Lista de Armas)
Cuerda (Objetos de la Mochila)
Saquito de Hierbas (Objetos de la Mochila)

Mientras registras el cadáver del oficial, descubres que lleva una cota de malla sin mangas bajo su guerrera de cuero. Está formada por eslabones de un extraño metal azul oscuro que despide una fuerte aura mágica.

Si quieres quedarte con la cota de malla mágica, **pasa al 63**.

En caso contrario, **pasa al 188**.

318

En el momento en que le asestas el golpe mortal, Kraagenskûl lanza un alarido tan fuerte que sacude los mismos cimientos del edificio, un grito que expresa su total desesperación y condenación eterna. Al caer, su demacrado cuerpo se desvanece ante tus ojos. Una túnica gris hecha jirones y una parpadeante espada negra son todo lo que indica el lugar donde su destino fue sellado.

Rápidamente abandonas la cámara por unas escaleras que conducen al tejado. El Zlanbeast, la montura alada personal de Kraagenskûl, olisquea el aire y se mueve a lo largo de su percha con movimientos nerviosos y bamboleantes. Siente que eres su enemigo natural y se resiste a tus intentos por dominarlo. Transcurre más de una hora hasta que al fin te haces con el control de la criatura y puedes subir hasta su silla sin que trate frenéticamente de engancharte y arañarte con sus enormes garras curvadas. Tiras de las riendas y obligas a la bestia a que remonte el vuelo, deseoso de abandonar este puerto maldito; pero tan pronto como pierdes de vista el tejado, eres rodeado por un escuadrón

de Kraans que, entre chillidos, se lanzan en picado desde el cielo nocturno. Han venido desde Kaag, una fortaleza al sur de las Tierras Oscuras, después de haber sido alertados de tu presencia aquí por el Señor de la Oscuridad Gnaag. Combates con valentía para defender tu vida, pero luchas contra una fuerza abrumadoramente superior. Los Kraans te derriban de la montura y encuentras tu final sobre el duro y macizo suelo adoquinado del puerto de Argazad.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

319

Tus agudos reflejos del Kai te salvan de la peligrosa hoja. Describe un arco sobre tu cabeza y raspa el lateral del cañón, dejando una estela de chispas a lo largo del tubo, antes de caer inofensivamente al mar.

Actuando instintivamente, agarras la parte trasera del cañón y lo giras hasta que apunta a la avalancha de infantes de marina Drakkarim. Sus rostros se hielan de terror cuando clavan los ojos en la boca de su temible y mortal máquina.

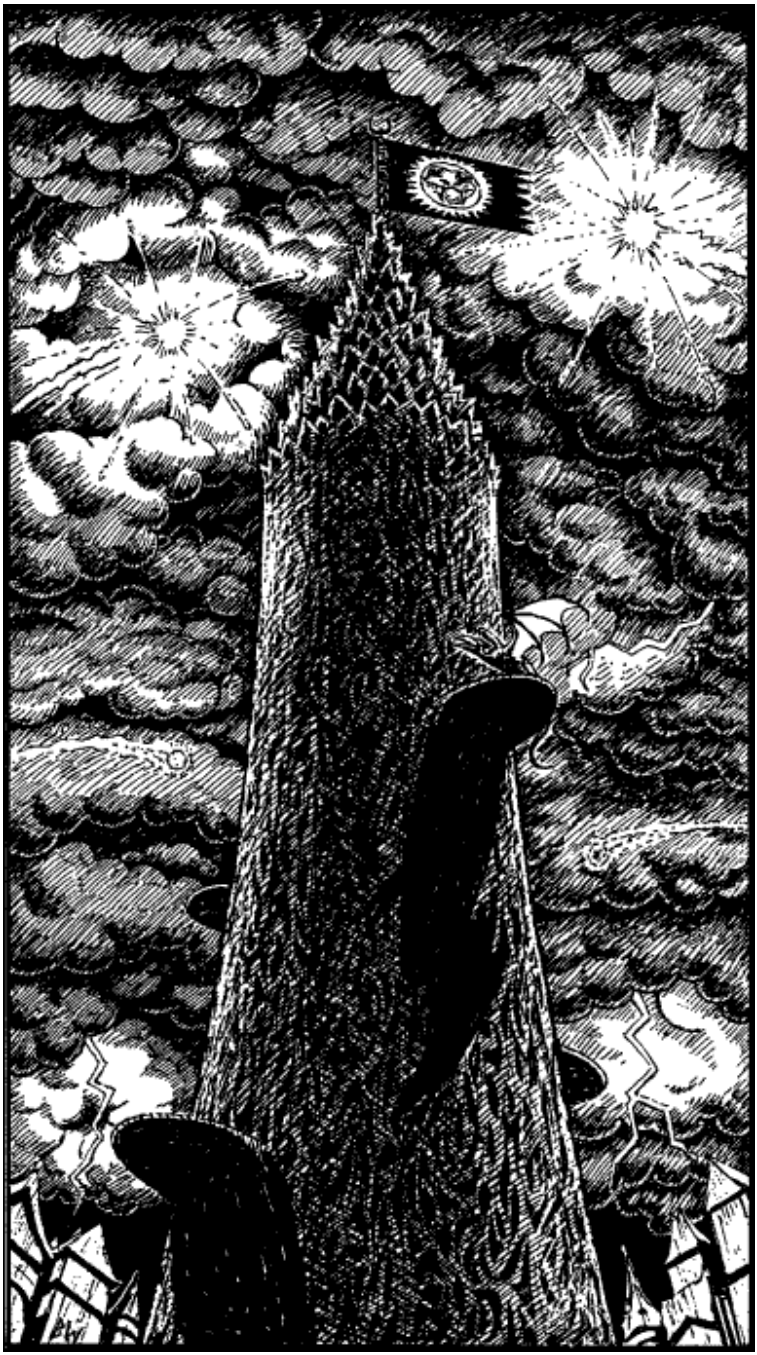
-¡Muerte a los Señores de la Oscuridad! -gritas, y tiras de la palanca de disparo.

Pasa al 285.

320

Ilustración XVIII

Atraviesas la armería y contemplas un arsenal de dispositivos diabólicos que aún no han sido utilizados contra los ejércitos aliados de las tierras libres, pero que pronto se destinarán al frente para



Has encontrado lo que estabas buscando:la Torre de los Condenados.

acelerar la conquista de Magnamund por Gnaag. Un pasillo al final de la sala te lleva por delante de una habitación, con aspecto de cuartel, donde los hechiceros Nadziranim están muy ocupados experimentando nuevas armas psíquicas en un grupo de esclavos de piel gris, estúpidos Grolths de los pantanos del Tadatizaga. Sus desdichados gritos de agonía te hielan la sangre, pero no te atreves a intervenir para poner fin a su tortura por miedo a hacer peligrar la misión. Apresuradamente subes una escalera y sales al pie de una torre monstruosa, tan negra como la propia muerte. Dos bolas de fuego hienden las ondulantes nubes negras y con el brillo de sus explosiones ves una bandera grande de metal que ondea en la punta del chapitel de cristal de la torre. Lleva grabado el emblema del Señor de la Oscuridad Gnaag, y enseguida te das cuenta de que has encontrado lo que estabas buscando: la Torre de los Condenados.

Recorres la torre con la mirada y divisas una gran plataforma oval que sobresale de la pared de acero negro. Posado en esta plataforma, hay un Zlanbeast Imperial, similar al que te llevó a Aarnak. También lleva el distintivo de Gnaag, marcado profundamente a fuego en su piel coriácea. Su presencia sugiere que su amo está en la residencia. Conforme cruzas el patio y caminas hacia la puerta de la torre, tus sentidos se estremecen anticipadamente ante el reto que te espera dentro.

Al subir los escalones que llevan a la puerta, esta se abre deslizándose suavemente y revela la silueta de un guardia, recortada contra un fondo de fuego escarlata. En una de sus garras sostiene varios fragmentos de cristal, cada uno de un color diferente. Cuando llegas a lo alto de la escalera, coge uno de color gris plateado y te apunta con él a la cara.

-¡Di tu nombre, seguidor de Ghanesh! -te ordena-, o sal de la Torre de los Condenados.

Intuyes que el guardia no sospecha de que seas un impostor, tan sólo está realizando un mero control rutinario de todos los que

visitan la torre. Haberte adentrado tanto en el Sector Imperial significa que ya has atravesado varios puntos de control, y por eso el guardia no te considera una amenaza para la seguridad de su amo. Para que te permita pasar, debes decir el nombre del Liganim cuya identidad y túnica estás usando como disfraz.

Si deseas decir que tu nombre es Cagath, **pasa al 138**.

Si deseas decir que tu nombre es Morgath, **pasa al 19**.

321

Te echas a un lado y la flecha hace un ruido sordo al clavarse inofensivamente en la cubierta. El arquero enseña los dientes y coge otra flecha, pero antes de que pueda disparar de nuevo, dos de sus camaradas se lanzan contra ti, con un hacha y una espada en ristre, y le arruinan la puntería. Davan te guarda las espaldas, rechazando a los infantes de marina que tratan de subir por la escalera. Evitas los primeros golpes de tus enemigos, esquivando una estocada y agachándote ante un hachazo salvaje, y contra-atacas con letal velocidad e infalible precisión. Los dos gritan y caen simultáneamente, y mueren con una mirada de sorpresa grabada en sus crueles rostros.

Pasa al 209.

322

Las criaturas de la rampa, a quienes los Giaks estaban vigilando, no prestan atención en absoluto a la muerte de sus guardias. Mecánicamente continúan su trabajo como si fueran incapaces de hacer otra cosa. Registras rápidamente los cuerpos en busca de algo útil y descubres los siguientes objetos:

3 Espadas
Daga
Pipa
40 Kikas (equivalentes a 4 Coronas de Oro)
Látigo (Objeto de la Mochila)

Si decides quedarte con alguno de estos objetos, acuérdate de hacer las modificaciones oportunas en tu *Carta de Acción*.

Pasa al 297.

323

Al contemplar las ruinas, te asalta una extraña sensación de desasosiego; al mismo tiempo una energía nerviosa te provoca un hormigueo en la piel y llena tu mente de imágenes perturbadoras. Tus sumamente desarrolladas habilidades mentales son sensibles a los residuos psíquicos de los sucesos que tuvieron lugar aquí hace dos mil años.

Esta tierra perteneció una vez a una colonia de criaturas llamadas Neboras, una raza inteligente de hombres alados que evolucionaron durante la Edad Dorada de los Shianti. La ciudad de Neboran, el corazón de su civilización, estaba situada aquí, en lo que en otro tiempo fue una llanura costera rica y fecunda. El éxodo de los Shianti tuvo como consecuencia la aparición de los Señores de la Oscuridad en el norte de Magnamund y el comienzo de la guerra de Profanación, en la que los Neboras, y muchas otras razas, fueron exterminados. Esta torre en ruinas es todo lo que queda de la ciudad maravillosa que fue Neboran, y es aquí donde, en el año MS 3250, la raza entera de los Neboras fue asediada y exterminada por completo por los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

Pasa al 191.

324

Rápidamente sacas una Flecha del Carcaj y la colocas en la cuerda. La luz de la explosión ya se ha desvanecido y en las tinieblas te resulta difícil apuntar con precisión al objetivo.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* y súmale todas las bonificaciones que tengas por el uso de un Arco. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Archimaestro, suma 3 puntos adicionales al total.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 4, **pasa al 25**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 193**.

Si es 10 o más, **pasa al 287**.

325

El viento nocturno sopla a vuestro favor y el Capitán Borse está deseoso de zarpar sin demora. Ha ordenado a la tripulación que ice las velas todo lo que los mástiles de la *Intrépida* puedan aguantar, para acercarse a toda velocidad a los buques de guerra de las Tierras Oscuras que bloquean la costa. Con suerte, se deslizará a través de la línea enemiga antes de que los acorazados puedan ponerse en formación cerrada. Es un plan audaz, pero el capitán y su tripulación han logrado burlar el bloqueo más de una docena de veces en el último año y están seguros de que esta noche también tendrán éxito.

Guiada por las estrellas y el brillo trémulo y distante de la costa a la luz de la luna, la *Intrépida* avanza velozmente a través de las aguas del golfo de Toran. Cuando el barco se acerca a mar abierto, decides ofrecer tus servicios como vigía y vas en busca del Capitán Borse. Lo encuentras en la cubierta del castillo con un grupo de infantes de marina kirlundinos con vista de lince,

que están escudriñando la oscuridad en busca de alguna señal del enemigo.

Si tienes la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Archimaestro, **pasa al 47**.

Si no posees esa habilidad o no has llegado aún a ese nivel de entrenamiento, **pasa al 256**.

326

Con estremecimiento, miras a través del grueso y mugriento cristal de una portilla del casco y contemplas asombrado el espectáculo imponente que es Helgedad. Encaramada en lo alto de una isla de granito situada en el centro de un inmenso y ardiente abismo, se encuentra la poderosa ciudad-fortaleza, el mismísimo núcleo de un cáncer que amenaza infectar y destruir todo lo bueno en Magnamund. Grandes murallas de acero negro la rodean, tras las cuales se alzan mil torres y torrecillas puntiagudas que acogen a los Señores de la Oscuridad y a sus seguidores. Sobre la ciudad flota un hirviente manto de humo negro que la mantiene eternamente en tinieblas. Esta nube está alimentada por los gases de los cráteres volcánicos del Naogizaga, y las fétidas emisiones de los laboratorios Nadziranim, de las fraguas de armas y de los infernales fosos de cría en la base del abismo la hacen aún más nociva.

Esporádicamente la oscuridad es iluminada por bolas de fuego que parecen formarse espontáneamente entre los negros vapores. Giran y sobrevuelan la ciudad como meteoritos demoníacos antes de explotar o simplemente derretirse en una lluvia de chispas. Un puente de retorcido acero negro une Helgedad a los yermos del Naogizaga. Mientras el Lajakeka lo atraviesa lentamente entre chirridos, miras hacia las profundidades ardientes

del Nengud-kor-Adez, el lago de Sangre, y te amedrentas ante el terrible espectáculo que se presenta a tus ojos.

Pasa al 150.

327

La marea te empuja hacia una larga línea de grises acantilados, que se alzan amenazadores a la luz del titilante resplandor de los restos ardientes de la batalla. Una bandada de feas aves negras sobrevuela en círculos. Se lanzan en picado repetidas veces para capturar carroña, y después remontan el vuelo hacia sus nidos en la pared del acantilado. Confundiendo tu cuerpo inmóvil con el de un muerto, dos de estas aves de aspecto siniestro se abaten sobre ti y tratan de arrancarte la piel de la cara con sus afilados picos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Primado u otro superior, **pasa al 207**.

Si no posees esa habilidad o no has alcanzado aún ese rango, puedes intentar defenderte usando un Arco: **pasa al**

49.

O puedes intentarlo manejando un arma de mano: **pasa al 337**.

328

Sigues un callejón adoquinado y pronto llegas a una gran plaza, flanqueada al norte, sur y oeste por almacenes, pero dominada por un edificio más pequeño en el lado oriental. Sus paredes de granito están adornadas con banderas negras que llevan el emblema de un barco plateado y una espada ardiente, y en su azotea se posa una enorme criatura alada con la piel de color gris moteado: un Zlanbeast Imperial. Miras con macabra fascinación como la bestia se alimenta de un montón de cadáveres de caballos apilados al lado de su percha, y una idea atrevida te viene a la mente. Si pudieras alcanzar el tejado del edificio y robar el Zlanbeast, sería posible llegar a Aarnak por el aire en cuestión de horas, en lugar de los días que tardarías en hacerlo por tierra o mar.

Después de cabalgar alrededor del edificio para evaluar sus defensas, dejas tu caballo atado a una valla cerca de una entrada lateral y te acercas a la única puerta que parece estar desguarnecida. Está cerrada con llave, pero el rudimentario cerrojo que la asegura no ofrece resistencia a tu habilidad básica del Kai de Poder Mental sobre la Materia. El cerrojo retrocede con un clic, los goznes de la puerta se abren y entras en el edificio sin ser visto.

Pasa al 140.

329

Recurriendo a tus considerables poderes psíquicos, levantas un escudo que desvía la energía que asalta tu mente. Taktaal grita de cólera y sorpresa cuando advierte que no eres lo que aparentas ser. Ha descubierto tu disfraz y el conocer tu verdadera identidad lo ha dejado profundamente impactado.

Pasa al 176.

330

Durante los siguientes dos días y dos noches, la *Intrépida* continúa prisionera de una niebla sin viento. Davan y su tripulación trabajan incansablemente para reparar la nave, y en la mañana del tercer día, cuando una suave brisa se levanta con el alba, el palo mayor está arreglado; y las velas, remendadas y listas para impulsar la nave. Con el costado de babor todavía agujereado y con la amenaza constante de las tormentas del mar de Kalte, se ha decidido que lo más seguro es poner rumbo a la costa. Así, si una súbita tempestad os amenazara, o un ventarrón se levantase, la nave podría refugiarse en una de los centenares de ensenadas que recortan la escarpada costa al este de punta Vashna. Sin embargo, navegar a lo largo de este tramo litoral supone arriesgarse a peligros que podrían ser tan comprometidos como cualquier tormenta. Los acorazados de las Tierras Oscuras, inestables en alta mar, prefieren navegar cerca de la costa cuando entran o salen de su base de Argazad, y la orilla y los acantilados están salpicados de atalayas y de campamentos de Giaks.

En las primeras horas de la tarde, la niebla ya se ha disipado y la *Intrépida* avanza a buen ritmo a través de las frías y centelleantes olas. Seguís navegando milla tras milla hasta que, una hora o dos antes del ocaso, el vigía divisa la línea de la costa.

-¡Tierra a la vista! -grita-. ¡Tierra a proa!

La tripulación se alegra por la noticia, sintiéndose más segura ahora que está cerca de tierra, pero pronto cunde el desaliento cuando el vigía grita de nuevo, esta vez con voz de alarma:

-¡Enemigo a la amura de estribor!

Pasa al 100.

331

Sin la protección mágica que te ofrecía el Amuleto Dorado, pronto sucumbes a las temperaturas infernales y la atmósfera envenenada de Helgedad. Conforme tu piel se llena de ampollas y tus pulmones se paralizan, te esfuerzas desesperadamente por permanecer con vida, pero es una lucha que no puedes esperar vencer.

Trágicamente, tu vida y tu misión acaban aquí, bajo las calles de Helgedad.

332

Tus reflejos, rápidos como un relámpago, te salvan de ser alcanzado por la pesada botavara, pero no puedes evitar la vela en llamas. En cuestión de segundos, te ves completamente envuelto en fuego y humo. Instintivamente te esfuerzas por liberarte, pero de pronto te das cuenta de que tus ropas no arden y de que las lenguas de fuego que lamen tus manos y tu cara no te causan ningún dolor. Con tranquilidad te desenvuelves de la lona ardiente y emerges sin quemaduras.

Pasa al 101.

333

El alado reptil se muestra reacio a que lo montes. Te embiste con el pico y te hiere en varias ocasiones antes de que consigas doblegarlo a tu voluntad: pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Una vez que la criatura acepta que eres su nuevo amo, obedece totalmente tus órdenes. Te acomodas en la confortable silla, tiras de las riendas, que están incrustadas de gemas, y la conduces hacia el cielo. El tejado del cuartel general de Kraagenskûl y la misma Argazad empequeñecen ante tu vista a gran velocidad conforme la criatura asciende hacia el cielo nocturno. Cuando sobrevuelas la flota de acorazados, diriges el Zlanbeast hacia el oeste y comienzas el vuelo a Aarnak.

Pasa al 36.

334

Una gran nube de polvo y escombros sale del enorme agujero, y conforme se va disipando compruebas que la mayoría de los guerreros enemigos han sido tragados por el barco al hundirse la cubierta. Más allá del agujero vislumbras a Davan, con un puñado de marineros, defendiendo la cubierta de popa contra el ataque en masa de los Drakkarim, que los doblan en número. Entonces descubres el plan enemigo: si consiguen hacerse con el control del timón, podrán dirigir la *Intrépida* hacia la costa para hacerla encallar en los bajíos.

Rápidamente trepas por las jarcias y, ayudándote de una cuerda de arrastre, te balanceas hasta la cubierta de popa. Davan te ve y grita de entusiasmo cuando saltas sobre el enemigo. Desenvainas tu arma y te abres camino a golpes hacia tus asediados compañeros, los cuales te animan con gritos de aliento.

-¡Por Sommerlund! -exclamas, y tus compañeros se unen al grito de guerra.

Entonces Davan te lanza una advertencia que se oye entre el fragor del combate:

-¡Arquero encima de ti!

Levantas la vista y una gélida punzada de miedo te paraliza el corazón cuando ves a un Drakkar mirándote fijamente con una expresión de gozo. Sostiene un arco en las manos y se prepara para disparar una flecha directa a tu cabeza. Articula con los labios una maldición y lanza la mortal saeta.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, añade 2 al número escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, añade 3 a ese número.

Si el total se halla comprendido entre 0 y 3, **pasa al 122**.

Si está entre 4 y 7, **pasa al 53**.

Si es 8 o más, **pasa al 321**.

335

El Giak gime y se aprieta las heridas mientras se tambalea hacia atrás hasta que cae sobre un montón de barriles y cajas. Con curiosidad por saber qué transportaban, haces rodar su cuerpo a un lado y, haciendo palanca, abres la caja más grande y examinas su interior. Está repleta de uniformes para Giaks y para Drakkarim, suficientes para vestir a cien soldados. Las otras cajas contienen un surtido de armas y de equipo militar diverso, y los barriles están llenos de un vino tan repugnante que ni se te ocurre probarlo. De pronto una idea te viene a la mente, una idea que podría hacer el viaje a través de las Tierras Oscuras mucho más fácil e incrementar las posibilidades de éxito de tu misión.

Pasa al 271.

336

La Flecha acierta en el jinete Drakkar, pero lo hiere sólo superficialmente, un leve roce en un lado del cuello. A pesar de eso, el súbito dolor le hace gritar y tirar de las riendas hacia su pecho. El caballo, asustado, se encabrita y derriba al jinete. Sueltas el Arco, desenvainas tu arma y saltas sobre el Drakkar, que está tendido boca abajo, resuelto a acabar con él antes de que pueda incorporarse.

Pasa al 175.

337

Ilustración XIX

Tu primer golpe destroza el cráneo de uno de los pájaros, el cual sale despedido dando vueltas sobre la superficie del mar hasta que, finalmente, la muerte lo deja inmóvil. El ave restante chilla alarmada, pero en vez de asustarse y huir, se cierne sobre ti como si esperase el momento adecuado para atacar. Con un penetrante graznido, se precipita hacia ti decidido a vengar la muerte de su pareja.

Carroñero del Mar: Destreza en el Combate 22 Resistencia 10

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si ganas el combate, **pasa al 14**.

El Carroñero del Mar se precipita hacia ti.

338

La criatura sonríe y hace una reverencia. Después se marcha por el corredor arrastrando los pies, y un débil sonido, como una risilla disimulada, sale de su fina boca mientras se dirige hacia una escalera de hierro. Observas como desaparece y luego cierras la puerta de tu camarote. Cansado y hambriento, debes tomar una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA antes de echarte a dormir.

Al cabo de varias horas, te despierta el sonido de un fuerte clic, apenas audible debido al estrépito de los motores del Lajakeka, e inmediatamente te das cuenta de que se acaba de cerrar la puerta del camarote. Rápidamente te levantas de la litera y corres hacia la puerta esperando vislumbrar quién, o qué, ha entrado en tu cuarto mientras dormías.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Mentor u otro superior, **pasa al 273**.

Si no posees esa Disciplina o no has llegado aún a ese rango, **pasa al 98**.

339

Tus dependencias son estrechas y malolientes, encajonadas entre la cocina y el pantoque. A pesar de la falta de espacio y de un olor a pescado muerto que te revuelve el estómago, consigues dormir durante unas horas hasta que te despierta la luz gris de la bruma del alba, que se filtra por el mugriento cristal de la portilla del camarote.

Arriba, en cubierta, el capitán permanece solo en la barandilla del castillo de proa, observando el horizonte vacío con su catalejo. Te acercas a él y aprovechas para entregarle el sobre.

-Es valiente y arriesgada la aventura a la que te has comprometido, compañero -te dice, mientras sus ojos grises devoran las palabras del pergamino, sellado con el sello de la Hermandad de la Estrella de Cristal, que había dentro del sobre-. Sin embargo, vivimos tiempos azarosos. Tan sólo puedo adivinar lo que te espera más allá de tu viaje a Dejkaata, pero de una cosa puedes estar seguro: haré todo lo que esté en mi poder para llevarte sano y salvo.

Inmediatamente da la orden de virar la nave y ponerla rumbo nornoroeste. La tripulación reacciona al cambio súbito de planes con muchas especulaciones, aunque, a pesar de los peligros a los que saben que puede que tengan que enfrentarse, ninguno desafía la decisión de su capitán o disiente de su orden.

Pasa al 241.

340

Te lanzas hacia él y le asestas un golpe que habría decapitado a cualquier criatura mortal. Pero en el mismo momento en el que toca la carne de Taktaal, tu arma se desintegra en una lluvia de chispas. El Señor de la Oscuridad se ríe mientras te rodea el cuello con sus garras y lo aprieta hasta que la vida te abandona.

Trágicamente, tu vida y tu misión acaban aquí, en la Torre de los Condenados.

341

Intentas evitar la espada, pero tropiezas con el cadáver del artillero Drakkarim y la hoja se clava de lleno en tu pecho. Sientes un dolor ardiente, como una oleada de rabioso fuego, que quema tu cuerpo y entumece tus miembros. Alcanza su punto álgido y

desaparece a medida que, muy a tu pesar, te entregas a la muerte.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

342

Ilustración XX

Te das la vuelta para escapar corriendo, pero tu vía de escape está bloqueada por una achaparrada criatura de piel córnea y ojos lechosos de mirada torva, que giran como bolas de bruma dentro de su cabeza mientras avanza lentamente hacia ti blandiendo con sus garras un hacha de acero negro, dispuesta a segar tu vida.

Xaghash: Destreza en el Combate 32 Resistencia 42

Si posees la espada Helshezag y deseas usarla, acuérdate de añadir a tu DESTREZA EN EL COMBATE las bonificaciones correspondientes.

Si posees la Sommerswerd y quieres usarla, **pasa al 208**.

Si ganas el combate, **pasa al 106**.

343

Tu golpe mortal envía al Ictakko dando vueltas en espiral hacia el techo, retorciéndose y zigzagueando como un globo pinchado. Se estrella contra un grupo de estalactitas y queda ensartado en estas formaciones a modo de lanzas, que se desprenden debido al impacto de su enorme peso. Durante un segundo fugaz vislumbras los rasgos horribles de la criatura: una cabeza córnea en forma de pera, provista de antenas de punta bulbosa; un abdomen parecido al de las arañas, y alas transparentes. El Ictakko cae en picado y desaparece en la fría e impenetrable oscuridad de la grieta.

El Xaghash avanza hacia ti, con suhacha lista para segarte la vida.

Pasa al 87.

344

La criatura arremete contra ti, pero te tiras a un lado y evitas por muy poco una muerte terrible dentro de sus poderosas mandíbulas. Lanzando repetidas dentelladas, retuerce su cuello flexible para perseguirte en tu huida a través de tablas destrozadas y cuerpos esparcidos, y embiste de nuevo cuando alcanzas la escalera que conduce a la cubierta de popa. Esta vez salvas el pellejo subiéndote a las jarcias. Mientras trepas por el mástil, ves como el Xargath se estrella contra las escaleras y penetra en el casco. La bestia intenta levantar la cabeza, pero no puede: está firmemente atrapada entre las maderas astilladas. Esta puede ser tu única oportunidad de acabar con ella antes de que se libere y arrastre el barco al fondo del mar.

Si quieres atacar al Xargath mientras tiene la cabeza atrapada, **pasa al 35**.

Si prefieres evitar el combate ocultándote en la cofa, **pasa al 277**.

345

Te resulta difícil separar el tubo de su soporte, pero consigues soltarlo haciendo palanca con un fleje de acero que encuentras a tus pies. Lo inviertes y vuelves a conectarle el cableado de cobre, pero en el momento en que el último cable hace contacto, se produce un relámpago cegador de luz blanca y una ráfaga de llamas y metales retorcidos te envuelve. Tu acto de sabotaje ha provocado una explosión que ha destrozado completamente el

gigante acorazado y medio puerto de Argazad, pero te ha costado la vida y ha sellado el destino de Magnamund.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

346

Cuando entras, una puerta curva de acero se cierra sellando la entrada y sumiendo la lóbrega cámara en la oscuridad total. Después una estrecha columna de luz amarillenta incide sobre tu cabeza, y la voz de un hombre, fuerte y llena de arrogancia, rompe el silencio.

-¿Qué te trae por aquí, Drakkar? -brama, llenando la cámara de sonoros ecos.

Habla en un curioso dialecto del giak que te resulta vagamente familiar. Es un dialecto común en Magador, un territorio fronterizo ahora ocupado por los ejércitos de las Tierras Oscuras.

-Busco al Capataz de Esclavos -respondes-. ¡He venido de Argazad para informar de que Sommerlund está ardiendo!

-Esa es verdaderamente una buena noticia -contesta en un tono mucho menos severo.

La puerta de acero se abre deslizándose suavemente y el Capataz de Esclavos ordena a tu escolta Giak que se retire. Cuando la puerta se cierra tras ellos con un resonante sonido metálico, la luz se hace más brillante hasta que puedes ver claramente al hombre con quien acabas de hablar.

Pasa al 81.

347

Te llevas el Arco al hombro y desenvainas un arma justo a tiempo de enfrentarte a tus enemigos. Con los dientes descubiertos y

los rostros contraídos por el odio, pululan alrededor de ti aullando con una furia primitiva, mientras alzan sus espadas y se disponen a despedazarte.

Infantes de Marina Drakkarim: Destreza en el Combate 29 Resistencia 40

Si ganas el combate, **pasa al 28**.

348

El Liganim se detiene justo a la altura de donde te hallas escondido. De improviso sientes un hormigueo que te recorre el cuero cabelludo: una oleada de energía psíquica invade tu mente. El Liganim vuelve la cabeza, clava en ti su cruel mirada y explora tus pensamientos. Descubre que sus sospechas son ciertas: eres un impostor. Profiere un agudo alarido y extrae una daga de su cinto al tiempo que se lanza frenéticamente sobre ti.

Liganim: Destreza en el Combate 25 Resistencia 26

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, debes reducir 1 punto de RESISTENCIA al comienzo de cada asalto, debido a los continuos ataques psíquicos a los que te somete la criatura.

Si ganas el combate, **pasa al 246**.

349

La rapidez con que despachas a los guardias te hace ganar un tiempo precioso que te permite abandonar el puesto avanzado y desaparecer por entre las rocas y peñascos que bordean la calzada que atraviesa el paso. El espantoso estruendo metálico de la campana de alarma resuena entre las paredes de roca sólida y

retumba en tu cabeza. No se desvanece por completo hasta que llevas más de una hora corriendo.

Pasa al 137.

350

Sólo un círculo de acero chamuscado marca el lugar donde el Señor de la Oscuridad Gnaag encontró la muerte. Contemplas esta mancha de metal retorcido y tu espíritu se eleva al darte cuenta de que has derrotado a tu archienemigo en un combate a muerte. Pero aún tienes que completar la misión. Rápidamente sacas el Cristal Explosivo de tu Mochila y te acercas al Transfusor. Lo pones en posición, al lado de un pozo conectado con el lago de Sangre, del cual el dispositivo extrae su poder. Una vez que has accionado el cristal, sales rápidamente de la cámara a través del arco por el que Gnaag entró. Guiado por tus instintos, consigues orientarte y encontrar el camino a la plataforma oval de aterrizaje, donde te espera el medio para escapar de la Ciudad Negra: el Zlanbeast Imperial de Gnaag.

Diriges el renuente Zlanbeast hacia el este, en dirección a Aarnak, y cuando te encuentras volando a gran altura sobre la ciudad, el cristal detona y origina una reacción en cadena que destruye el Transfusor, reduce Helgedad a un holocausto ardiente de granito destrozado y acero retorcido y provoca la muerte inmediata de los Señores de la Oscuridad y la derrota de sus ejércitos, dispersos por todo Magnamund.

Tu victoria es total. Por fin has cumplido tu destino de vengar al Kai y librar a tu país del mal que lo ha amenazado durante miles de años. Vuelves a Sommerlund como un héroe victorioso y, como Gran Maestro del Kai, emprendes la tarea de devolver al Kai su antigua gloria. Las crónicas de tu lucha contra los Señores de la Oscuridad pasarán a la leyenda e inspirarán a las genera-

ciones futuras de guerreros del Kai para que mantengan vivos tus ideales de valentía, destreza y valor desinteresado. Pero la saga de la historia de tu vida no acaba aquí. En tiempos venideros las crónicas contarán las aventuras que emprendiste por la senda del Gran Maestro del Kai. Hasta que llegue ese momento, que los Dioses Ishir y Kai te protejan, Gran Maestro Lobo Solitario, héroe y salvador de Sommerlund.[14]

[14]El próximo libro de la serie de *Lobo Solitario* se titula *Los Señores de la Plaga de Ruel*.

MAGNAKAI DISCIPLINES NOTES

1	
2	
3	
4*	
5*	
6*	
7*	
8*	
9*	

MAGNAKAI LORE–CIRCLE BONUSES

CIRCLE OF FIRE	CS +1	EP +2	CIRCLE OF SOLARIS	CS +1	EP +3
CIRCLE OF LIGHT	CS 0	EP +3	CIRCLE OF THE SPIRIT	CS +3	EP +3

BACKPACK (max 8 articles)	MEALS
1	
2	
3	— 3 EP if no Meals available when instructed to eat
4	BELT POUCH Containing Gold Crowns (50 maximum)
5	
6	
7	
8 Can be discarded when not in combat.	

CS = COMBAT SKILL EP = ENDURANCE POINTS

* 1 extra Discipline for every Magnakai adventure you have already completed.

ACTION CHART

COMBAT SKILL	ENDURANCE POINTS Can never go above initial score 0 = dead

COMBAT RECORD

ENDURANCE POINTS		ENDURANCE POINTS
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY

MAGNAKAI RANK

SPECIAL ITEMS LIST

DESCRIPTION	KNOWN EFFECTS

WEAPONS LIST

WEAPONS (maximum 2 Weapons)
1
2
If holding Weapon and appropriate Weaponmastery in combat +3 CS. If combat entered carrying no Weapon −4 CS.

WEAPONMASTERY CHECKLIST

DAGGER		SPEAR	
MACE		SHORT SWORD	
WARHAMMER		BOW	
AXE		SWORD	
QUARTERSTAFF		BROADSWORD	

QUIVER & ARROWS

Quiver	No. of arrows carried
YES/NO	

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas del Magnakai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovecharla en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes.

Puntuación en el combate negativa

Número de la Tabla de la Suerte	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	1
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	2
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	3
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	4
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	5
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	6
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	7
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	8
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	9
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Puntuación en el combate positiva

Número de la Tabla de la Suerte	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	1
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	2
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	3
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	4
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	5
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	6
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	7
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	8
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	9
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Tabla de la Suerte

8	2	4	1	3	1	7	9	6	2
6	8	6	5	4	3	8	7	8	1
9	5	6	6	5	7	6	3	1	7
5	2	4	0	6	8	8	6	3	2
0	5	9	5	7	9	0	4	1	4
2	8	5	2	3	6	7	2	6	5
4	8	0	4	8	7	1	3	4	0
6	2	0	4	4	1	6	1	2	0
8	4	1	2	6	5	6	1	0	6
4	6	5	0	9	0	5	9	5	7

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición en línea están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el equipo del Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord, . . .) objetos (Coronas de Oro, Laumspur, . . .) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar, . . .).

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0 'License' shall hereafter refer to this document.

1.1 'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2 'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3 'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4 'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.

The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;
© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5 'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6 'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7 'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0 The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1 The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2 You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3 The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4 If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0 If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1 If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0 If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

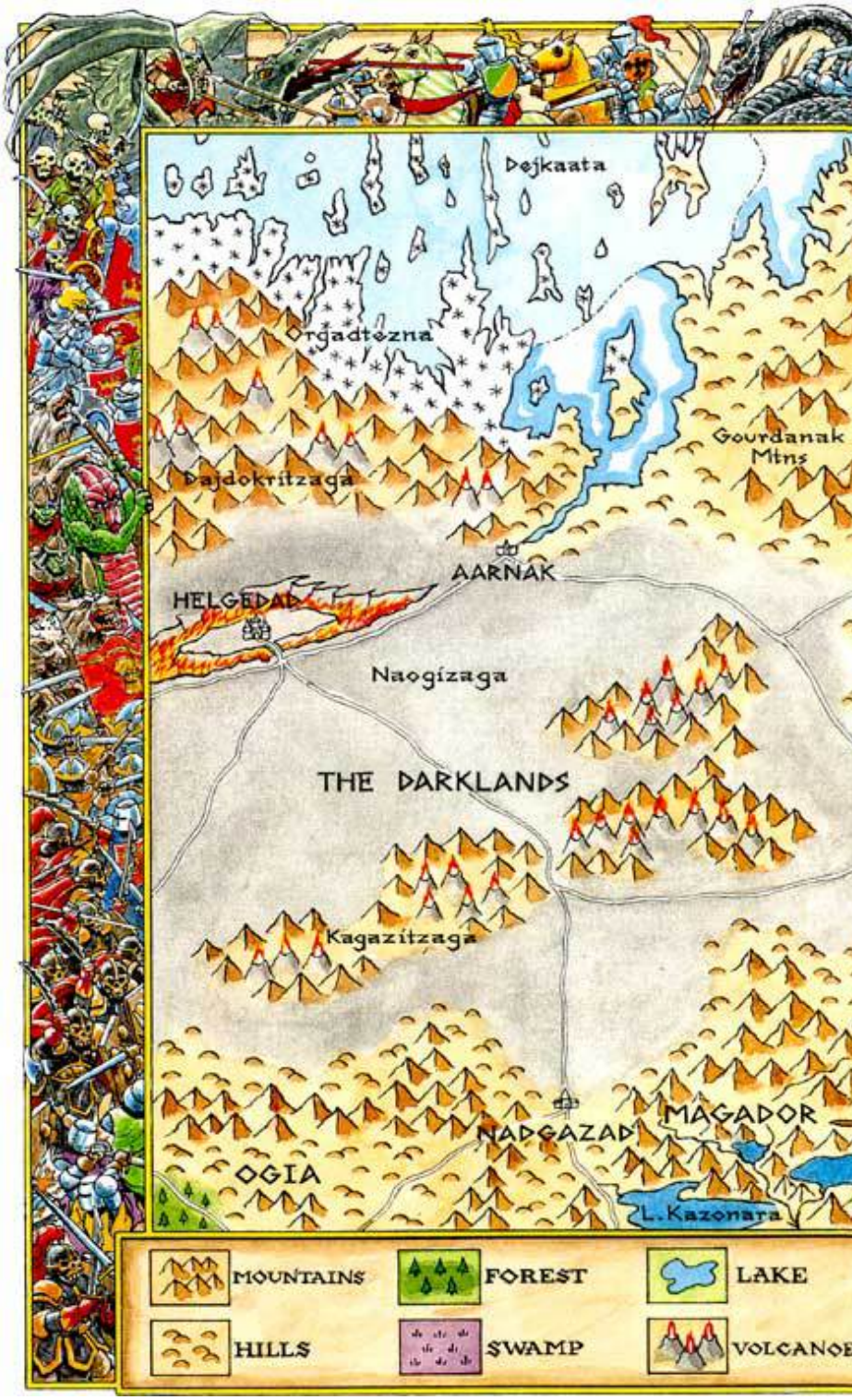
5. Revision of the License

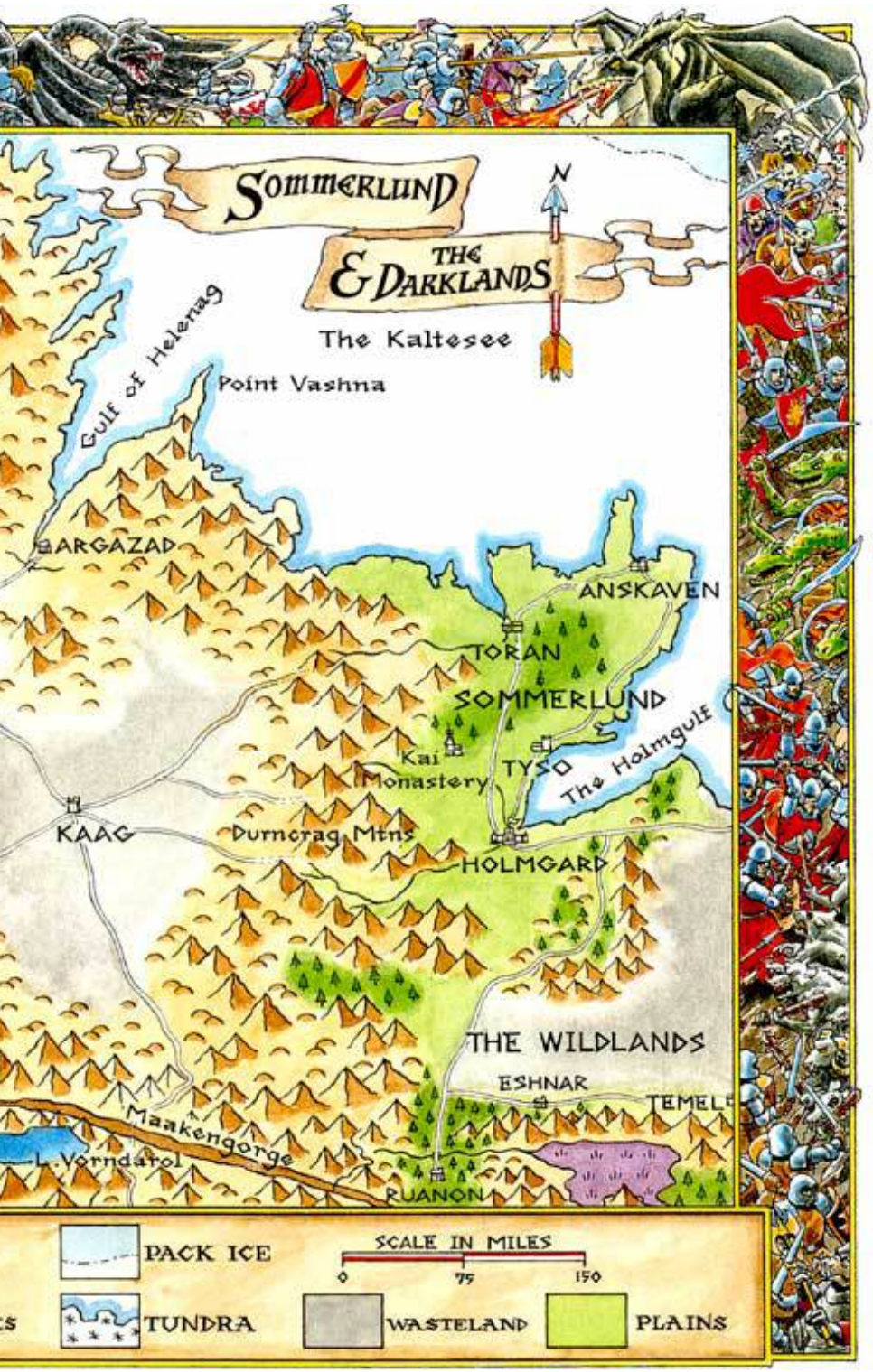
5.0 The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0 BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1 IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.


Dejkaata
Orgadtozna
Gourdanak Mtns
Dajdokritzaga
AARNAK
HELGEDAD
Naogizaga
THE DARKLANDS
Kagazitzaga
NADGAZAD
MAGADOR
OGIA
L. Kazonara
MOUNTAINS
FOREST
LAKE
HILLS
SWAMP
VOLCANOE


SOMMERLUND
& THE DARKLANDS
N
The Kaltesee
Gulf of Helenag
Point Vashna
BARGAZAD
ANSKAVEN
TORAN
SOMMERLUND
The Holmgulf
Kai Monastery
TYSO
KAAG
Durncrag Mtns
HOLMGARD
THE WILDLANDS
ESHNAR
TEMEL
Maakengorge
L. Vorndatol
RUANON
PACK ICE
SCALE IN MILES
0
75
150
TUNDRA
WASTELAND
PLAINS